NA HORA DA COMPRA EXIJA O LEGÍTIMO. PEÇA O PRO DA CHIPS.

PRO-1

COMPATÍVEL COM ATARI E MASTER SYSTEM

- *Design anatômico*
- *Chaveamento para os dois sistemas*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*

PRO-2

COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE

- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*
- *Leds indicadores de power e turbo*
- *Slow - Motion (Camera-Lenta) Programável*

PRO-3

COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM, VG 9000, HI-TOP GAME

- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*

PRO-4

COMPATÍVEL COM DYNAVISION 2 e 3

- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*
- *Saída para fone de ouvido*

Chips do Brasil

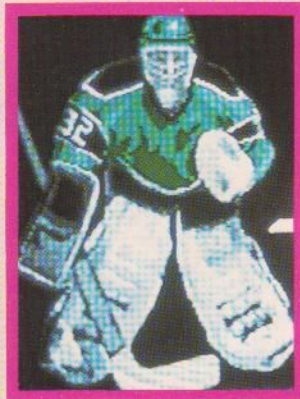
VENDAS NO ATACADO TEL: (011) 264-2004

__BRASIL__: Mesbla • __SP__: Fotóptica • Brinquedos Laura • Foto Elite • Eletrônica Catv • Irmãos Duarte • Star Presentes • Foto Ueda • Dolar Som • Eletrônica Santana • Rede Barateiro de Supermercados • Carrefour • JM Toy'n Games • Tech Video • David da Costa • Eldorado Plaza • Gamemania • Eletrônica Sta. Ifigênia • Mappin • Paiva Foto Som • Wicale • Eletrônica Codo • V.C.C. • Cinótica • G.S.R. • Jotão • Foto Bella Center • Power Convertion • Brasimac • Ki-Hi • Bruno Blois • Relogoaria Okabe • Lojas Nippon • Eletro Sol • Bazar Flipper • Ponto Frio • Relogoaria Maeda • Coop. Banco do Brasil • System Games • Tilty's Video • Paes Mendonça • Coml. Eduardo • Elpison • Breno Rossi • Amarosom • Tec Game • Video Company • __INTERIOR__: Skina Magazine • Shop Áudio e Vídeo • Carrefour • Brinquetrem • Hi-Tec • Brasimac • Tavatel • Fernando's • All Color • Bolinha Brinquedos • Casa Bongo • Curadinho • Foto Ótica Ferrari • Marjorie Video • Supermercado Enxuto • Dodo Presentes • Pop Games • João Som • Prudentécnica • Visótica • __RJ__: Fotomania • Sójogos • Kika Colorida • Lab & Cia • Pompadour • Ponto Frio • Alvilar • W. Shock • Telerio • Onda Sonora • Léo Foto • Ótica Suíça • Carrefour • Fotológica • __MG__: Casa Harmonia • Kika Colorida • Carrefour • Transistora • Rota Plus • Hot Som • Eletrônica Guarani • Eletrônica Futuro • Eletrônica Musical • Foto Elias • Som Maior • B. Shock • Brasimac • Sendas • Foto Retes • Fotosom • Tamoios Discos • __PR__: Hermes Macedo • Game Center • Foto Maringá • Tradisom • Amplisom • Eletrônica Video Som • Áudio Color • Ueta • Celi Video • Brasimac • Love Sons • Politrônica • __SC__: Som Maior • Lojas York • World Games • Mario Stefano • Benedetti • K.G. • __RS__: Focos Video • Jô Discos • Lojas Multisom • Simar • Viprom • Palácio Musical • Rádio Vitória • Novelleto • Eletro Rádio Astral • Casa dos Gravadores • Arno Decker • R. B. Livrarias • Tche Video • Griffe • Mil Sons • __CE__: Eletrônica Adial • Top Data • Eletrônica Musical • Eletroelétrica Confiança • F. Walter • King Jóia • Eletrônica TV Som • Paraíso • S. Nobre • Vital • Eletrônica TV Rádio • Sol Informática • __PE__: System Som • Watt • Aky Video • Lojas Verão • Super Toy • Hiper Shock • Master Brinquedos • __DF__: Lamy Games • Tevebrás • Acqua Marinos • Brashock • DF Shock • Ponto Frio • __GO__: Brasimac • __RN__: Game Mania • __PA__: Fox Video • __MS__: Brasimac • A. Shock • Tociyassu • __MT__: Brasimac • Elite Foto • Nova Dimensão • __ES__: Eletrônica Yung • Eletrônica Rangel • Fokus Som e Imagem • Joalheria e Relogoaria Vieira • Novex • __BA__: Brudan Som • Comaquel • Dan Shock • __AL__: M. Shock • Intersom • __MA__: Zona Franca

START

NHLPA Hockey 93 MEGA

Pauleira pura, com música de primeira, 26 times e muito realismo

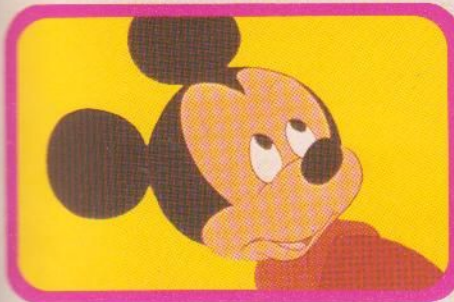
18

SUPERMAN MEGA

Clark Kent reaparece com gráficos animais e desafio hard

24

THE MAGICAL QUEST SNES

Mickey enfrenta o temível João Bafo-de-Onça num game engraçado, com imagens e músicas chocantes

10

RACE DRIVIN' SNES

12

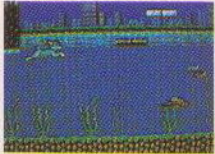
Um simulador de corrida com loopings, rampas e alta velocidade

Este é o nosso selo para jogos realmente especiais

SUPER NES | MEGA | NINTENDO | MASTER | GAME BOY | GAME GEAR | PC | ARCADES

PILOTOS Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima e Tadeu Cerqueira Pereira

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista

FRACO | REGULAR | BOM | CHOCANTE

ATÉ QUE ENF
© 1992 TURNER ENTERTAINMENT CO. E WMG
TODOS OS DIREITOS RESERVADOS
Chegou o cartucho do Tom & Jerry. Agora você vai sentir
na pele tudo o que o Tom passava nos desenhos animados.
A diferença é que neste jogo, pela primeira vez o Tom
tem a chance de agarrar o Jerry. Só depende de você: são 6
fases em que você vai caçar o famigerado roedor na cozinha, na
SEGA

OM VAI CONSEGUIR AGARRAR O JERRY.

FOX

iva, no quintal, na cidade, nas cavernas e
m berçário. Mas cuidado, porque esse Jerry é um
ta! Ele vai provocar você e depois atirar bombas, pratos,
mpadas e tudo o que encontrar pelo caminho. Ajude o Tom
acabar com o Jerry. Afinal, você é um homem ou um rato?

Master System®

TURTLES 3 (Nintendo)

Dá para escolher fases ou colocar vidas infinitas?

PAULO NASCIMENTO SOUSA
Brasília, DF

A única dica disponível até agora é para trocar de tartaruga a cada vez que você perde uma vida. Para fazer este truque, você deve movimentar o Direcional de bobeira na tela de seleção das tartarugas, sem escolher nenhuma. Quando aparecer a mensagem Auto Mode, escolha uma e inicie o jogo.

QUACKSHOT (Mega)

Como faço para acabar com o João Bafo de Onça no final do nível 12 (Hide Out)? Já tentei de tudo, mas não consegui vencê-lo.

ANTÔNIO CARLOS PICCOLI
São Paulo, SP

Faça o seguinte, Antônio. Acabe com os três inimigos que ficam no lado direito da tela e suba na plataforma logo acima. O João Bafo de Onça fica na plataforma da esquerda.

Vá em cima dele e acerte-o. Desça e fique agachado no canto esquerdo. Ele irá atrás de você. Não se deixe esmagar. Quando ele descer da plataforma, corra para o canto direito e repita o que fez na primeira vez. Após algumas voltas, dê adeus ao maligno João Bafo de Onça.

STREET FIGHTER 2 - CHAMPION EDITION (Arcades)

Meu lutador preferido é o Vega. Gostaria de saber se existe alguma tática especial para acabar com o Ken e o Blanka mais rápido.

D'ARTAGNAN HERRERO
São José do Rio Preto, SP

O Vega é demais mesmo. Quando ele sobe nas grades e voa no pescoço dos adversários é fatal. Esse golpe funciona contra qualquer um.

Para acabar com o Blanka, o ideal é não deixar o enfezado brasileiro chegar perto. Use voadoras ou magia. Seu choque é fatal. Portanto, movimente-se bastante.

Derrote Ken com golpes baixos. Não fique pulando muito, senão você leva um dragon punch no meio da idéia. Cuidado com a giratória!

SONIC (Mega)

Gostaria de saber como conseguir o truque das mil faces do Sonic para console japonês. Não entendi muito bem a explicação que saiu na edição 17.

LUCIANA DUTRA DRAETA
São Carlos, SP

A dúvida não foi só sua, Luciana. Vários leitores disseram que não conseguiram realizar o truque. Portanto, preste atenção.

Na tela de apresentação, quando o Sonic estiver balançando as mãos, digite ↑, C, ↓, C, ←, C, → e A, B, C e Start ao mesmo tempo. O tempo é reduzido e você precisa colocar o código só ENQUANTO o Sonic estiver balançando as mãos. Então, decore o que fazer e seja rápido. Não desanime, porque nós testamos o truque várias vezes e deu certo. Boa sorte e divirta-se. Ah, e não deixe de ir atrás de Sonic 2. Está simplesmente deeeeemais!

ASTERIX (Master)

Socorro! Não consigo passar da fase 6-3 deste jogo. Qual é a manha?

THONNI MENDES BRANDÃO
São Paulo, SP

Nesta fase é preciso controlar a prancha com o Direcional, colocando-o à direita para acelerar e esquerda para brecar. Não descanse no final do trecho: pegue a chave, suba a plataforma e entre no porão rapidinho.

TERMINATOR (Mega)

Adorei a matéria sobre o Terminator na edição 17. Tenho apenas uma dúvida: a prensa da última fase é que acaba com ele? Por favor, esclareça minha dúvida.

LEONARDO VILLACORTA
Osasco, SP

Obrigado pelos elogios, Leonardo. A prensa que pinta no extremo direito da tela na quarta e última fase de Terminator *é a chave para acabar com ELE. Você precisa conduzir o Exterminador até a prensa. Passe pela prensa e assista a se triste fim de camarote.*

PRECISA DE SOCORRO?

AÇÃO GAMES
Seção S.O.S. GAMES
Av. Nações Unidas, 5777
2.º andar - São Paulo - SP
05479-900

Vocês classificaram o desafio de Terminator como chocante. Mas eu terminei o jogo no EASY com facilidade. O final é diferente no HARD? O EASY não mostra o final?

LUÍS CLÁUDIO GONÇALVES SILVA
Uberlândia, MG

Os finais são diferentes, Luís. Tente jogar no hard para ver se o desafio não é chocante mesmo. E, cá entre nós, nossas dicas ajudaram um pouco, não é?

No final ele diz: "I'll be back" (Eu voltarei). Confira a edição 21 em que demos as primeiras imagens de Terminator 2. *O game virá com a Menacer, a mesma arma dos arcades. Diversão nota 10 a caminho...*

CONTRA 3/ STREET FIGHTER 2 (Super NES)

Vi na revista algumas coisas que não acontecem no meu cartucho Contra 3: o final e as três fases de ataque do chefe. Será porque meu cartucho é americano? No *Street Fighter 2* qual é o momento certo de apertar o botão de soco para dar o pilão giratório com Zangief?

ALAN BARBATTI
Valinhos, SP

Podes crer, Alan. Fizemos nossa matéria com a versão original japonesa, que tem várias diferenças em relação à americana – inclusive as que você citou. Quanto ao pilão do Zangief, o melhor momento para dar o comando de soco é quando você estiver terminando o giro com o Direcional, pressionando a diagonal para cima. Estes comandos do SF2 são, às vezes , difíceis de pegar. Não desista.

GRADIUS (Nintendo)

Vocês conhecem algum truque para ganhar invencibilidade, dar Continues ou selecionar fases? Por que, às vezes, a gente muda de estágio sem querer?

RAFAEL ROMANCINI
Dois Vizinhos, PR

No início de cada estágio, aperte Start para pausar e faça a seqüência: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B e A. Solte a pausa e pronto: você começará o estágio com energia total, único truque disponível para o jogo. Suas mudanças repentinas de fase acontecem porque você, sem saber, consegue pegar as warp zones. Existe uma no estágio 1, que leva direto à fase 3. Para pegá-la, você tem de destruir quatro naves Dragoon numa só tacada. Se depois disto o último número do seu score não mudar, você será mandado para frente. No estágio 2 há uma warp para o 4: antes que o centro da nave mãe fique azul, destrua-a em dois segundos. A última está no estágio 3 e leva ao 5, bastando você destruir 10 naves Maois de uma vez.

REVIRAVOLTA NO MERCADO JAPONÊS

A Sega faz sociedade com um milionário, muda estratégias e sacode as rivais Nintendo e NEC.

Moashiro Sama, Espião Internacional

TURBO TOTAL PARA O SUPER NES

Nem só de Power Stick Fighter vive o mundo dos superjoysticks. Quem está atrás de turbos poderosos e câmera lenta já pode escolher entre uma série de controles. Alguns possuem manche e design diferente, lembrando o tipo arcade. Mas com o AsciiPad, o papo é outro : ele incorpora funções sofisticadas sobre o já conhecido desenho do controle original de Super NES.

Seu Direcional é preciso e de fácil manuseio. O design anatômico dos botões foi mantido. Cada um dos seis botões tem um controle de turbo independente: ele pode ficar desligado, ser acionado à medida em que você aperta o botão ou ainda ter turbo automático. Para enfrentar inimigos cabeludos ou telas muito rápidas e difíceis, você ainda tem a opção da câmera lenta.

AsciiPad é perfeito para quem precisa de um bom controle para Super NES e não pode gastar os tubos. Afinal, esse joystick custa apenas o dobro do controle original do Super NES e três vezes menos que um joystick tipo arcade. Trocando em miúdos: 25 dólares nos States. A fabricante é AsciiWare.

O joystick AsciiPad, licenciado pela Nintendo, tem direcional preciso, turbo e câmera lenta

O NOVO SÓCIO DA SEGA

Em setembro a Sega anunciou seu casamento – digo, sociedade – com um milionário japonês. Discretos como sempre, os orientais não revelaram muito sobre o novo parceiro da empresa. Sabe-se apenas que ele tem menos de 30 anos, se chama Hiroshi Nakagano e injetou muita grana na Sega.

Mas a participação de Nakagano não parou por aí. Para começar, ele determinou que a placa principal do Mega Drive não deve ser mais fabricada na Coréia, como antes, e sim no próprio Japão. Outra atitude foi aumentar a equipe que produz jogos, contratando ninguém menos que Yuzo Koshiro. Para quem ainda não sabe, Koshiro é autor de trilhas sonoras de sucesso dos videogames. São obras suas as músicas de *Y's*, *Actraiser* e *Shinobi*. É uma contratação de peso.

O Herói de 3 x 3 Eyes no desenho animado que os japoneses adoram. A Sega promete uma versão caprichada de game para o Mega CD

O lançamento da bazuca do Mega, a Menacer, foi prometido para até o final do ano. Outra decisão importante tomada após a entrada de Nakagano foi com relação ao Mega CD: estuda-se a redução de seu preço para 190 dólares. Para tornar o equipamento mais competitivo, a Sega vai caprichar ao máximo nos games em CD. Um dos títulos prováveis é *3x3 Eyes*, baseado num desenho animado de sucesso no Japão.

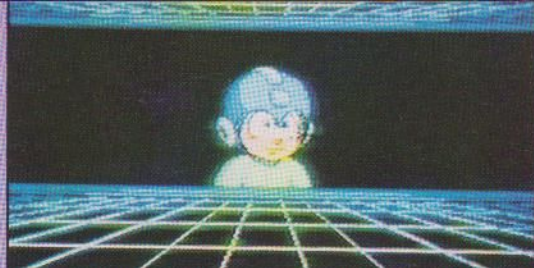
NINTENDO MUDA DE NOVO OS PLANOS

As novidades anunciadas pela Sega e NEC fizeram a poderosa Nintendo mudar o projeto do CD ROM para o Super Famicom. Pra começar, a data de lançamento do produto foi adiada: de novembro de 92 passa para setembro de 93, com possibilidade de estender-se para janeiro de 94.

Todo este atraso tem uma boa explicação. A Nintendo agora pensa em equipar seu CD ROM com um processador central de 32 bits. Um outro processador, denominado por enquanto de CI-FX, cuidará de efeitos gráficos tridimensionais e outros recursos avançados. Já se especula até qual será o primeiro game para o aparelho: uma versão 3-D de *F-Zero*. Imagine só o que vai pintar daí.

A Nintendo ficará um bom tempo ainda sem dar a opção de jogos em CD para seus fãs. Mas com tudo isso, o que ela pretende mesmo é lançar um aparelho capaz de deixar a concorrência se mordendo de inveja. Será?

MEGA MAN ATACA NOVAMENTE

Ele não se cansa nunca. Deste jeito, vai bater o recorde de Freddy Krueger em A Hora do Pesadelo para o cinema. Mega Man está voltando para Nintendo 8 bits em dezembro. Em sua quinta aventura, ele enfrenta o não menos incansável Dr. Willy e suas armadilhas cibernéticas. Novos inimigos entram na parada: *Wave Man, Star Man, Gyro Man* e *Charge Man*. E não é só. A Capcom está prometendo também uma versão do Mega Herói para Super NES. Haja fôlego!

O herói Mega Man: novas aventuras num cartucho para Nintendo e promessa da Capcom para Super NES

PC ENGINE TERÁ VERSÃO 32 BITS

Os fabricantes de videogames estão mesmo entusiasmados com a quinta geração. Depois da Sega, é a vez de a NEC anunciar que está desenvolvendo um PC Engine de 32 bits! Marcado para o final de 93, o lançamento deve ocorrer simultaneamente no Japão e Estados Unidos. O preço ainda não está definido, mas especuladores de plantão já apontam para algo em torno de 350 dólares.

Em vez dos tradicionais cartuchos, os jogos do novo equipamento serão gravados em cartões de microcircuito. Algo parecido com as minicalculadoras do tamanho de um cartão de crédito que andam por aí. Mas, apesar da pequena embalagem, os games terão capacidade de memória de até 450 Mega! Pirou! Isso é mais do que a capacidade dos monstruosos cartuchos de Neo Geo!

Agora, o que dá água na boca mesmo são as possibilidades do novo sistema. Com a velocidade de processamento de 32 bits e cartões com tanta memória, os jogos podem ter imagens reais como cenário. Isso dará um visual parecido com o de um filme como Roger Rabbit – cenários de cinema e personagens de desenho. E, claro, tudo com muito movimento e animação. Pode começar a babar.

EU CD ROM

...: a Nintendo está pensando em lançar ...a versão 3-D. Já pensou que visual!

CAMPEONATO APONTA OS NOVOS FERAS DE SÃO PAULO

Fernando Ferreras, Caio Franchi, Thiago Nishijima e Fábio Roberto Knoph são gamemaníacos de respeito. Eles foram os campeões do Primeiro Torneio Interno de Videogame do Instituto Yazigi - Unidade Tatuapé. Com o apoio da revista *Ação Games* e da locadora ProGames–Tatuapé, a final do campeonato rolou dia 26 de setembro, reunindo os maiores feras do pedaço, que competiram em quatro categorias: Super NES, Nintendo, Mega e Master. A escolha dos games, montagem do palanque de competição, instalação de equipamentos, fiscalização e apoio técnico foram realizados pelo pessoal da ProGames–Tatuapé, uma das mais completas locadoras do bairro. O endereço é Rua Serra do Japi, 766, telefone (011) 941-9957, São Paulo.

A LISTA DOS CAMPEÕES

CATEGORIA SUPER NES	
1	Fábio Roberto Knoph
2	Alister Pere
3	Luiz Carlos Prades
CATEGORIA MEGA	
1	Caio Franchi
2	Eduardo Russo
3	Thiago Simões
CATEGORIA NINTENDO	
1	Thiago Hishijima
2	Fábio Barban
3	Marcelo Seixas
CATEGORIA MASTER	
1	Fernando Ferreras
2	Arthur Zambelli
3	Adriano Zambelli

Este é o ranking dos jogos preferidos dos nossos leitores no mês de outubro. Para participar, basta preencher o cupom e mandá-lo para a redação de AÇÃO GAMES - Avenida Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, São Paulo - SP.

1 -	STREET FIGHTER 2/ Super NES
2 -	SONIC/Master System
3 -	TARTARUGAS NINJA 3/Nintendo
4 -	PIT FIGHTER/Mega Drive
5 -	SONIC/Mega Drive
6 -	MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO/Master
7 -	NINJA GAIDEN 3/Nintendo
8 -	SUPER MÔNACO GP 2/Mega Drive
9 -	STREETS OF RAGE/Mega Drive
10 -	F-ZERO/Super NES

DICA

SE VOCÊ NÃO QUISER ESTRAGAR A REVISTA, MANDE XEROX DO CUPOM.

TOP TEM – AÇÃO GAMES

Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900

MODELO CONSOLE

☐ MASTER SYSTEM ☐ SUPER NES

☐ MEGA DRIVE ☐ COMPATÍVEIS

☐ GAME GEAR ☐ NINTENDO (Phantom System, Hi-Top Game, Dynavision 2 e 3, Bit System, Super Charger e Geniecom

☐ GAME BOY

NOME DO JOGO ______________________

Nome

Endereço

Bairro CEP

Cidade Est.

Data de Nascimento DDD Telefone

THE MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE / Capcom

Aventura 9 Mega

GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

THE MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE

O camundongo mais famoso do mundo está transtornado. João-Bafo-de-Onça raptou seu mais fiel companheiro, Pluto. O saltitante cãozinho está em apuros. Você é Mickey e deve fazer o possível e o impossível para resgatá-lo. Não será fácil. Em suas mais de vinte fases, esse game de nome quilométrico oferece adversidades enormes. Mas Mickey é meio mágico mesmo...

Logo no início do jogo Mickey encontra um mago. Este lhe dá a grande dica: o Imperador possui várias magias e é imbatível. Seu conselho é bem claro: "Não vá atrás dele". Mas como o amor por Pluto é mais forte do que tudo, Mickey resolve resgatar seu querido cão. E encarar João-Bafo-de-Onça, agora promovido a Imperador!!!

Fantasias especiais

Mickey se transforma em bombeiro, em mágico e em alpinista. A grande sacada do game é descobrir qual a melhor roupa para cada situação. O bombeiro joga um forte jato d'água que é capaz, entre outras coisas, de mover pedras. O mágico lança uma magia à distância, nada numa boa e ainda anda em um tapete mágico.

Já o alpinista, além de usar seu gancho para escalar, também "rouba" objetos da tela. Todos são simpáticos. É o maior barato assistir à troca de roupa em plena tela. Mickey entra em um provador vermelho escuro e sai dele transformado em Super-Mickey, o poderoso.

A magia do mundo Disney

A Capcom já é unanimidade. Seus games são tecnicamente perfeitos, com enredos muito bem amarrados. Nesse *The Magical Quest Starring Mickey Mouse*, toda a magia dos personagens de Walt Disney invade a tela via Super NES. Os cenários são lindos, com a dose certa de fantasia. Tudo é meio maluco, mas perfeitamente verossímil, isto é, tem lógica. Em uma palavra: deeeeemais!

FASE 1 - TREETOPS

Primeira grande fase do game. Use os tomates para atingir as partes mais altas da tela. O conselho do mago é direto: "Siga as estátuas do Imperador". E boa sorte!

Após falar com o mago, vários itens surgirão na tela anterior. Há uma passagem secreta na plataforma de cima. Corra até ela e delicie-se com seus itens

Siga o caminho das nuvens. Seu destino final não é o céu, mas sim um grande sino. Agarre a argola, pegue um enorme coração e ganhe uma barra de energia

Fase 1-4, primeiro chefão do game. Pule na sua cabeça, pegue um pedaço de seu rabo e jogue-o de volta bem na cara do esquisito chefão. Nem tente acertá-lo quando ele estiver vermelho. Ele fica invulnerável, imbatível, terrível...

FASE 2 - DARK FOREST

Mickey invadiu a floresta. Belas árvores esculpidas com as feições do Bafo-de-Onça só aumentam o medo. Vá como mágico e jogue magia o tempo todo

Fase 2-2. Passeie na seiva dessa árvore. Além de lindo, o trajeto o conduz a uma passagem secreta. Ela fica para baixo e rende uma bela surpresa

Essa aranha enorme é o chefe da fase. Desvie de seus ataques e jogue magia para derrotá-la

ITENS

Dá grana para compras nas diversas lojas

Recarrega a água do jato do bombeiro

Recarrega energia

Recarrega a magia do mágico

Dá mais uma barra de energia

Dá vida extra

SUPER NES

L ou R+ A - TROCA ROUPA

SUPER NES

ESPECIAL E PEGA ITENS

PULO

FASE 3 - FIRE GROTTO

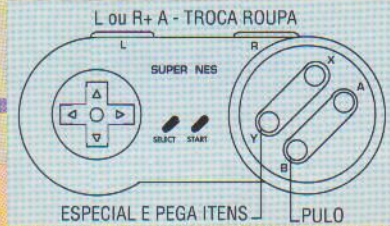
O nome não nega. Você transita em uma gruta com fogo por todos os lados. Tome cuidado para não queimar seus neurônios. Vá como bombeiro.

Fase 3-3. Que tal mais uma passagem secreta? Então suba para descolar uma porta escondida no canto direito

Acerte a bola de fogo com seu jato d'água. As plataformas incandescentes viram hidrantes ao receber água

FASE 5 - SNOWY VALLEY

Esse gelo escorrega pra caramba. Cuidado para não se espatifar com tudo no chão. O bombeiro ainda é a melhor opção. Seu jato d'água não derrete o gelo, mas quase.

Lance seu jato d'água na bola de gelo. Surpresa: uma plataforma surgirá. Suba pelas plataformas para achar uma vida

Que criatura estranha! Parece um leão-marinho com cara de Bafo-de-Onça. Jogue magia ou água na cara dele

FANTASIAS DO MICKEY

BOMBEIRO
Joga fortes jatos d'água e até move pedras

MÁGICO
Joga magia, nada e anda de tapete mágico

ALPINISTA
Escala qualquer coisa e "rouba" objetos

FASE 6 - PETE'S CASTLE

A última etapa do game se passa no castelo do Bafo-de-Onça. A fortaleza é grande e perigosa. Até Mickey se assusta. O camundongo treme de medo e pensa em voltar. Mas ao ouvir o latido de Pluto, resolve ir em frente. Chegou a hora de se sentir no Oriente. Voe baixo no tapete mágico...

O mágico é perfeito para essa fase 6-1. Há uma passagem secreta embaixo d'água. Ela o leva a uma loja

FASE 4 - PETE'S PEAK

Chegou a hora de escalar. O maior admirador de Mickey, o pateta, lhe dá a roupa de alpinista. Fique fera nos seus comandos para não deixar a peteca cair. Um tombo pode ser fatal. Aproveite para usar o gancho para tirar o escudo do pequeno Bafo-de-Onça. Daí é só pular na cabeça dele. Não se anime quando o Pateta aparecer. Ele só pinta para dar a roupa de alpinista para o Mickey. Depois, tchau!!!

Fase 4-2. O caminho de baixo tem vantagens, como um coração que aumenta sua barra de energia.

Parece mágica mas não é. Vá escalando com tudo e caia para a esquerda. Uma passagem secreta surgirá do nada. E o conduzirá a uma loja. Dinheiro na mão!

Essa águia é a chefe da fase. Quando ela vier voando, agarre-se nas plataformas. Atire o gancho para pegar seu ovo e jogue-o de volta na cara dela. Destrua os ovos para evitar novos filhotes

Chegou a hora da verdade! Bafo-de-Onça tem magias incríveis. Faz até a parede se mover. Não ligue para seus poderes e trate de acertá-lo com água ou magia. Desvie da luminária de fogo. Ela é mortal

O CONTINUE É INFINITO. PORTANTO, NÃO SE DESESPERE. JOGUE NUMA BOA E VÁ ATÉ O FINAL. BAFO-DE-ONÇA O AGUARDA BABANDO!

A grande glória do jogo é colocar seu nome como recordista. A corrida do recordista é exibida no Championship até que alguém consiga marca melhor

Nascido nos arcades, este clássico é daqueles que vicia gamemaníacos por vários anos. Embora não seja idêntica à das máquinas, a versão do jogo para Super NES está bastante decente: é até agora o melhor simulador de corrida já criado para este videogame. São quatro opções de carros, três pistas, muita técnica e velocidade.

Escolha um carro e uma pista. Comece a rodar, perseguindo sempre o melhor tempo. Se você completar as voltas num tempo aceitável, o jogo lhe dará Extended Time até cansar. Quando finalmente você errar, ele lhe convidará para o Championship.

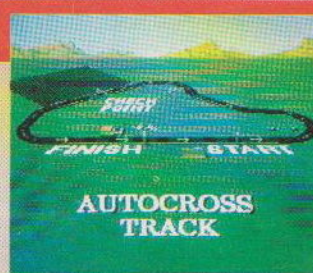
Uma característica herdada dos arcades é o sistema de desafio ao recordista. A memória do jogo "grava" a corrida mais rápida de cada pista. Aí, no Championship, você desafia o recordista. Quem conseguir um resultado melhor que o deste, terá sua corrida gravada.

CARROS

Você que está acostumado a jogar nos arcades, cuidado: a dirigibilidade dos carros é completamente diferente. Há uma opção para cada tipo de jogador: do iniciante ao cobra.

Sporstster: é o único que tem a versão automática, ideal para iniciantes. O carro é bom, mas sai de rabeira. Dirija com cuidado.

Roadster: o carro é altamente estável, mas não tem muita potência.

Speedster: tem estabilidade e potência equilibradas. É o mais rápido, sendo indicado para quem já tem prática no jogo.

Pista 1: Autocross Track

É uma pista de alta velocidade, que dá para correr inteira sem tirar o pé, ou melhor, o dedo do acelerador. Ideal para quem começa a conhecer o jogo. Experimente todos os carros, procure a tangência das curvas e tente fazer um tempo melhor a cada volta. Quando o pneu cantar na curva, solte o acelerador. O ideal é nunca deixar os pneus cantarem por muito tempo.

Esse carro transparente é o seu, repetindo a última volta. Você pode até passar por dentro dele que nada acontece

As curvas dessa pista podem ser feitas até a 140 mph. Aproveite

DICAS DE PILOTAGEM

- O melhor momento para a troca de marchas é quando o conta-giros está entre 5,5 e 6 mil RPM
- Você pode trocar as marchas com o botão Direcional. Solte o acelerador, pressione ↑ para aumentar ou ↓ para reduzir. Em seguida, acelere novamente. A operação tem de ser rápida
- Ao fazer as curvas, dê pequenos totozinhos no Direcional até atingir o ângulo desejado
- Na largada, dê um toque rápido no A e solte. Quando o carro pedir mais impulso, afunde o dedo no A
- Você pode fazer curvas com um pneu fora da pista. Isso não prejudica (muito) sua velocidade

Pista 2: Stunt Track

Mais difícil que a anterior, esta pista já tem tráfego. E os carros que andam por ela são traiçoeiros: de repente, eles dão um cavalo-de-pau na sua frente e você bate. Logo no início do circuito há uma bifurcação. Seguindo em frente, você andará por um trecho de alta velocidade. Tomando o caminho à direita, encontrará um traçado mais difícil, com loopings, rampas e curvas mais perigosas. No Championship, você é obrigado a correr nesse traçado.

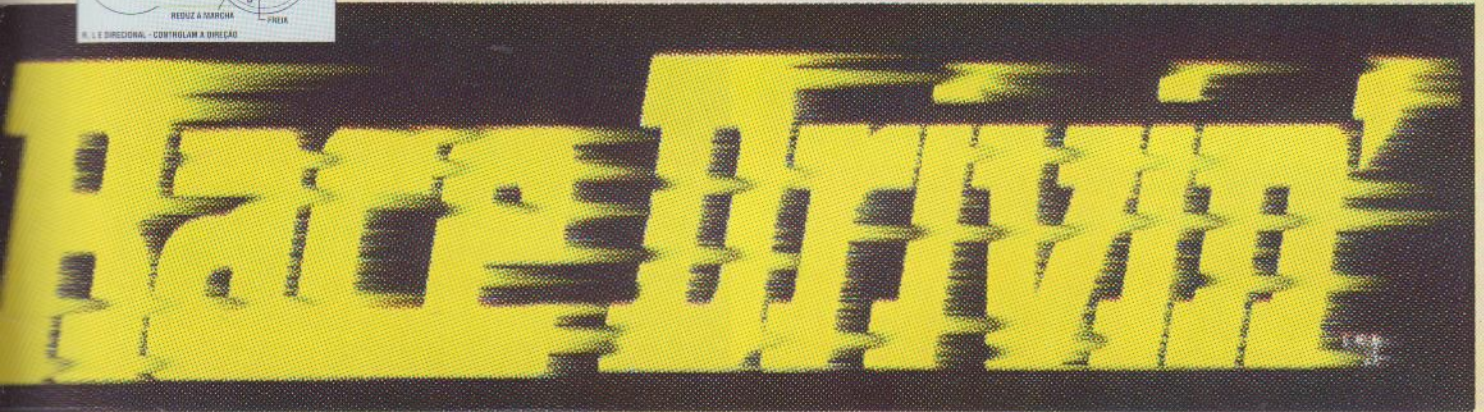
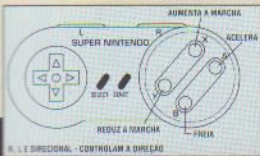
RACE DRIVIN'/ THQ			
Simulador			1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Quando um carro der cavalo-de-pau na sua frente, escape pela grama

Entre no looping em alta velocidade. Durante o trajeto, corrija o curso para a direita. Ao passar sobre o oitavo segmento do looping, não mexa no Direcional para o carro não perder a entrada da próxima curva

Freie o carro assim que entrar na rampa, atingindo mais ou menos 60 mph. No finalzinho da subida, acelere para a casa dos 80 mph. Com isso, você deve cair direitinho do outro lado

Para fazer a daytona é simples: entre em alta velocidade. Não é preciso corrigir o curso. Só no final, escolha se quer sair por cima ou por baixo

AUMENTA A MARCHA
SUPER NINTENDO
ACELERA
REDUZ A MARCHA
FREIA
R, L E DIRECIONAL - CONTROLAM A DIREÇÃO

Pista 3: Super Stunt Track

É a pista mais radical. Requer muita técnica, sendo indicada para quem já pegou as manhas da pista anterior. Ela exige que você não perca a aderência em momento algum, pois seus obstáculos são muito loucos. E mortais.

Curva em S: suba com cautela e faça o S devagar, até pegar as manhas da tangência. Um erro aqui e não terá acostamento que o salve: você rola mesmo precipício abaixo

O looping dessa tela é cortado, ou seja, tem um pedaço faltando bem no topo. Para fazê-lo, proceda como no normal. É só não inventar nada na hora em que o carro estiver no ar

Minhocão: não encontramos outro nome para descrever este looping retorcido. Entre em alta velocidade e corrija para a esquerda. Quando o carro se soltar do solo, largue o acelerador e o Direcional

Esse obstáculo parece uma montanha russa: tem um subidão e depois uma queda vertiginosa. Suba no maior gás e, antes de o carro soltar-se do chão, aperte o freio. Quando tocar o chão novamente, acelere

O túnel até que não é tão difícil. Logo na entrada, vire o carro para a esquerda, passando ao lado do caminhão. Após cruzar o veículo, corrija para a esquerda para que o carro saia reto

ACROBAT MISSION

Este jogo parecerá familiar para quem conhece Truxton, do Mega Drive, com a diferença de ser mais curtinho. Em cinco fases de scroll vertical, você dirige uma nave espacial que apanha tiros e bombas pelo caminho. As primeiras fases são maneiras, mas nas duas últimas o jogo engrossa. Você pode começar com até oito vidas e contar com Continues generosos.

ARMAS

Os inimigos abatidos deixam três tipos de itens flutuando no espaço. As armas – apenas duas – são do tipo pegou-ficou e não podem ser trocadas ou selecionadas quando você bem entender. Já a bomba tem um acionamento independente, permitindo que você a use nos momentos de maior sufoco.

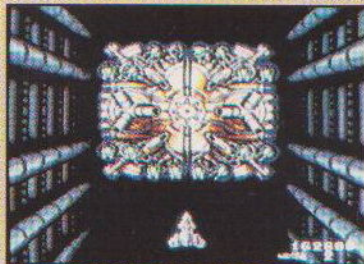
B		
Bomba. Elimina todos os inimigos em seu raio de ação	Dispara tiros de plasma que atingem os inimigos à frente	Tiros de plasma que saem em espiral e depois para a frente

PARA AUMENTAR O PODER DOS TIROS, BASTA PEGAR O MESMO ITEM REPETIDAMENTE

FASES E CHEFES

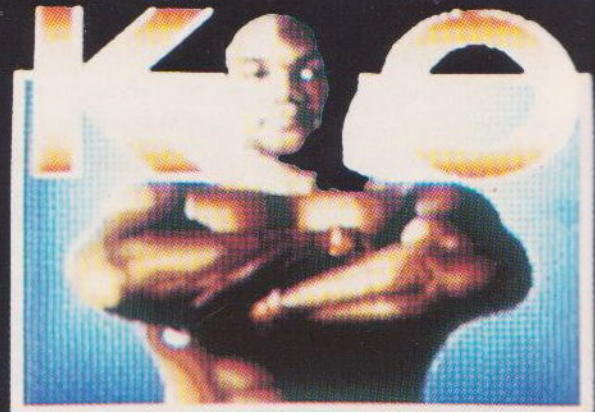
Se você tiver um joystick com turbo ou auto-fire, este jogo vira um passeio. Quanto mais rápido você consegue atirar, melhores chances tem contra os inimigos normais e chefes. De uma maneira geral, os chefes são vulneráveis nos lugares por onde disparam.

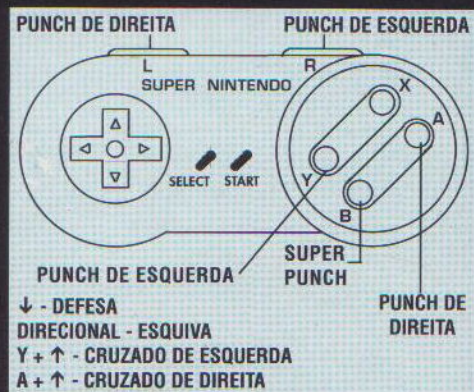
Fase 3

O chefe de fase primeiro ataca pelos canhõezinhos verdes. Depois, com três canhões maiores na parte central. Por fim, soltará fumacinhas destrutivas bem do meio.

Fase 4

Esta fase tem três chefes e o último deles é esse tanque. Logo que ele aparecer na tela, dispare contra os canhões frontais.

Fase 5

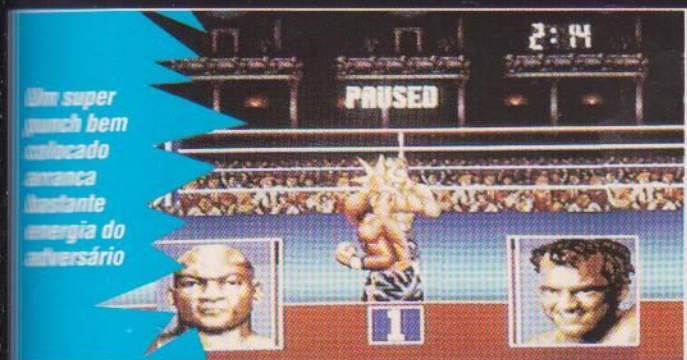
Esta estrela aparece desde o começo da fase. Você pode passear sobre as pás e o miolo sem ser atingido. Mas quando ela fica sozinha na tela, começa a soltar bolas que giram em alta velocidade. Você tem de passar no meio delas e ficar sobre o núcleo, atirando.

Aos 43 anos de idade, este lutador peso-pesado é um mito na história do boxe. Durante sua carreira, acumulou 71 vitórias (66 por nocaute) e apenas três derrotas – marca que nenhum outro boxeador conseguiu igualar. Pena que a Beam Software não soube produzir um game à altura da grandeza de George Foreman. O jogo até que convence em matéria de som, gráfico e desafio, mas em movimentação é um desastre. Os jogadores parecem ter os pés pregados na lona e executam poucos golpes. Uma pena.

A luta é vista, o tempo todo, desta mesma perspectiva: um lutador de costas e outro de frente

EXPERIMENTE USAR R E L PARA OS PUNCHES. ESTES COMANDOS SÃO MAIS RÁPIDOS

SUPER NES

Movimentos

O jogo oferece apenas três opções de movimentos ofensivos: punch de direita ou esquerda, cruzado de direita ou esquerda, e o super punch. Este último golpe só pode ser usado quando uma luvinha de boxe aparece no canto superior esquerdo do vídeo. Aí, é só apertar o botão B e encaixar um soco estrondoso. Para defender-se, basta usar o Direcional. Para os lados, o lutador esquiva-se, e para baixo, defende-se. E é só.

Quando seu lutador cair, pressione rapidamente Y e A (ou R e L) alternada e rapidamente

Um super punch bem colocado arranca bastante energia do adversário

Opções

No modo 1 jogador, você luta com o próprio Foreman, desafiando 15 outros lutadores. O prêmio final, claro, é o cinturão de campeão dos pesos-pesados. No modo 2 jogadores, cada um escolhe seu lutador e parte para a luta franca. Os combates são em três rounds de três minutos cada. Pode-se ganhar por pontos ou nocaute. Neste caso, a quarta vez que o lutador beijar a lona será fatal.

Alguns adversários de Foreman impõem respeito. Larry "Cirurgião" Scott tem fama de retalhar oponentes. Eu, heim?

UNIVERSAL SOLDIER

Se é que você já não viu este jogo, corre o risco de topar com ele, um dia, na prateleira de sua locadora. E logo pensará: pô, legal. Mas não vá com muita sede ao pote. A única coisa que o game tem em comum com o filme é o nome. Os 4 Mega de Universal Soldier *não são suficientes para oferecer ação, bons gráficos e um som decente ao jogador. Além disso, as fases não têm a menor lógica ou história. Para nós, foi uma decepção.*

Tiroteio total

Seu guerrilheiro está armado de uma bazuca capaz de dar vários tipos de tiros. Basta apanhar um dos inúmeros itens que caem das plataformas de pedra nas fases. Elas podem estar visíveis ou não: para descobrir plataformas escondidas, basta atirar para cima e elas aparecerão. Aí é só disparar uma saraivada de tiros para os itens começarem a pular feito pipoca.

Olha uma plataforma escondida logo no começo do jogo. Abasteça-se de armas e siga em frente

Além dos tiros de bazuca, o personagem tem uma cortina de fogo que varre a tela. Aperte o A

EFEITO SONIC

Pressionando ↓ + X, o guerreiro vira um Sonic e dispara a correr. Esta habilidade é muito útil para passar por lugares difíceis ou escapar rapidinho de artilharia pesada

Pressionando o B junto com os comandos do efeito Sonic, você vai encher a tela de tiros e, dependendo da fase, voar para lugares estranhos

ITENS	
P	Energia
	Invulnerabilidade temporária
	Aumenta o poder da arma
	Bomba limpa-tela

SPANK QUEST

SPANK QUEST / Softhouse	
Ação/Estratégia	1 jogador

GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

Seu lance são os jogos de estratégia com um pouco de ação? Então fique ligado neste , onde você comanda um macaquinho cheio dos truques. O objetivo dele é apanhar as chaves de cada tela, abrindo assim a porta que o leva à próxima fase. Pra variar, as telas estão povoadas de inimigos pentelhos que não podem nem relar no personagem, senão adeus. Spank Quest *é o tipo do jogo em que você usa sua massa cinzenta, mas também precisa ser bom de joystick. Tem até chefes no final das fases. O defeito do jogo é a seqüência de apresentação, que dura um minuto e meio e não pode ser pulada. Assim, ligue o jogo, vá pegar um refrigerante e só volte quando a ação começar a rolar.*

Craque de bola

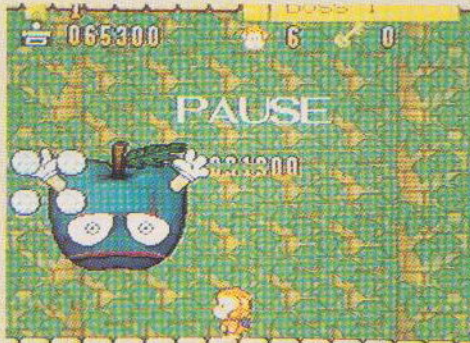
A única arma do macaquinho contra seus inimigos é uma bola de gude. Ela provoca paralisia temporária e também pode abrir buracos no chão e nas paredes. O barato é que a bolinha pode transformar-se em bolas maiores, que desintegram os inimigos.

Para rebater as bolas, use o botão de pulo

Chapéus

Os chapéus são os únicos itens disponíves. Cada um tem uma função que ajuda o macaquinho. O de **mágico** transforma a bola de gude numa de basquete com apenas uma rebatida. O de **mineiro** espeta os inimigos que caem de cima. O de **beisebol** permite que você controle as bolas com maior facilidade. A **coroa** tem o dom de estourar blocos. Apenas o de **palha** é um mistério: não descobrimos função para ele.

Chefes

No final de cada mundo, que tem 10 fases ao todo, você enfrenta um chefe. Os chefes são sempre frutas gigantes e muito resistentes. É preciso jogar bolas e mais bolas em cima deles.

A bola de vôlei é uma boa arma, pois age por mais tempo

BOLAS

TÊNIS
Solte a bola de gude e, logo depois, aperte novamente o botão.

FUTEBOL
Solte a bola de gude e jogue-a para cima. Quando ela estiver caindo, pule ao seu encontro. Várias bolas de futebol cairão em fila.

VÔLEI
Solte a de gude, jogue para cima e rebata duas vezes. A bola de vôlei desintegra o inimigo e ainda fica girando na tela por alguns segundos.

BASQUETE
Solte a de gude e rebata três vezes. As bolas de basquete cairão espalhadas, limpando a tela.

SUGESTÃO DE CONFIGURAÇÃO PARA O JOYSTICK

B = Pulo Y = Tiro

Passagens secretas

Várias fases têm portas escondidas atrás de blocos e muros. Sempre que tiver chance, fuce as telas. Nas passagens secretas você vai faturar pontos, uma vida extra e ainda sairá direto na fase seguinte! Parece moleza, mas é preciso ser bom de bola.

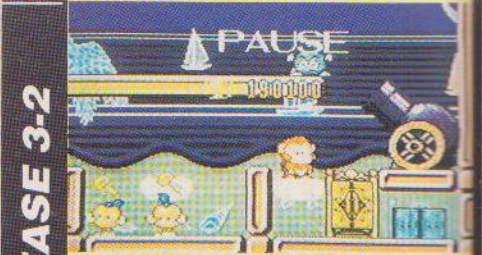
Cada cabeçada na bola dá pontos, até você explodi-la e ganhar uma vida

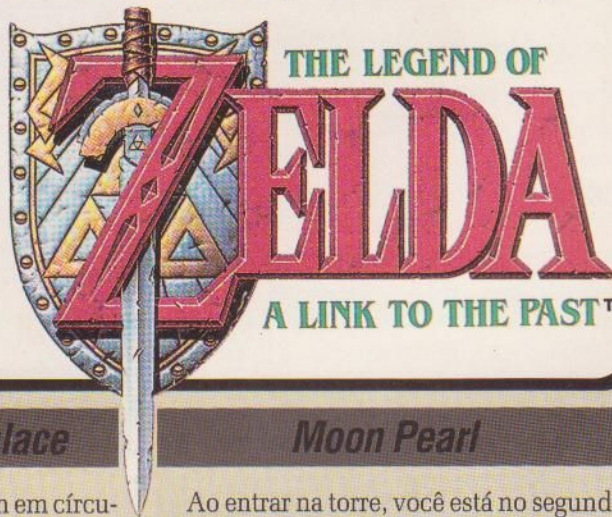
FASE 1-2

Essa passagem fica bem no cantinho inferior direito da fase. Procure outras passagens nos estágios 1-8 e 1-9

FASE 2-9

Para abrir essa aqui, você tem de jogar bolas de cima. Entre rápido, pois os inimigos ficam rondando. Procure passagens também nas fases 2-4 e 2-5

FASE 3-2

Essa passagem fica do lado direito, pulando o primeiro degrau. Os estágios 3-7 e 3-9 também têm passagens

Na edição passada, mostramos como pegar alguns itens importantes e bem guardados de Light World. Com eles você pode derrotar os chefes dos castelos e apanhar os três pingentes, partindo depois para a Light Sword. O passo seguinte é ir até a montanha da morte (Death Mountain) e fazer sua viagem para Dark World, local onde estão os cristais.

Chefes Eastern Palace

São seis guerreiros que andam em círculo. Basta ficar num cantinho próximo à entrada e dar espadadas (ou flechadas) toda vez que um deles passar na sua frente.

Chefes Desert Palace

São três taturanas que se enfiam no chão e aparecem em outro lugar. Fique ligado nos montinhos de terra que elas fazem antes de aparecer. Quando elas botarem a cabeça para fora, dê espadadas.

Espelho

Vasculhe todas as cavernas da montanha. Numa delas você encontrará um velhinho, que pedirá para ser tirado dali. Quando você o levar em segurança para fora, ele lhe dará o espelho.

Moon Pearl

Ao entrar na torre, você está no segundo andar. Pegue a porta da esquerda, desça para o primeiro e apanhe a primeira chave. No mesmo andar está o baú da Big Key. Depois de pegá-la, vá para o quarto pavimento e apanhe a Moon Pearl.

USE A REDE DE CAÇAR INSETOS PARA CAPTURAR TODAS AS FADINHAS QUE APARECEREM. ELAS RECUPERAM SUA ENERGIA CASO VOCÊ MORRA

Chefe da Torre

É outra taturana. O ponto fraco dela é o rabinho, ou melhor, sua última bolinha. Você vai apanhar um bocado, mas depois de algumas vidas perdidas irá conseguir.

Viagem para Dark World

Continue explorando a montanha, até atingir o topo. Lá você encontrará um círculo com três pedras em seu interior e um quadrado azul no meio. Pisando no quadrado, você será transformado em coelho e perceberá que está em outro mundo - o Dark World. Caminhe alguns passos para a esquerda, onde você encontrará dois carinhas. Neste local, use o espelho e você retornará à forma normal e a Light World. Você também perceberá que está sobre um morrinho que não conseguia alcançar antes, e de lá o caminho está livre para a torre da montanha.

Ether

Depois de eliminar o chefe da torre, saia dela e ande para a esquerda, cruzando uma pequena ponte. Você encontrará um pilar. Use o livro para decifrar suas inscrições e você ganhará outro importante item - o Ether, que é uma super-bomba. Em seguida, vá ao castelo principal deste mundo.

Chefe Hyrule Castle

Defenda-se de todas as magias com sua espada, mandando-as de volta para ele. Mas quando este chefe mandar seus raios, fique fora. Depois que você derrotar este cara, será levado automaticamente para o Dark World, onde estão os sete cristais.

THE ROCKETEER

Seleção de fases - Na tela de apresentação, faça a seqüência L,R,L,R, ↓ . Se você fez tudo corretamente, ouvirá um som metálico. Pressione Start para aparecer a tela de Player Select. Faça sua escolha, aperte Start novamente e uma tela de seleção de fases aparecerá.

SUPER TENNIS

Habilidade do tenista- para ser o cabeça de chave número 1, faça o seguinte: escolha qualquer jogador. Quando o cursor estiver em cima dele, pegue o Joystick 2 e aperte L, L, L, L, L, X, R, R, R, R, R, R, R e X. Pronto: agora você é o melhor jogador do mundo!

NHLPA HOCKEY 93

O melhor game de esporte para Mega Drive ganhou uma nova cara. Se NHL Hockey já era chocante, essa versão 93 beira a perfeição. Que a Electronic Arts é craque em games de esporte todo mundo sabe. Mas aqui ela se superou. NHLPA Hockey 93 é o grande lançamento esportivo do ano. Reúne todas as qualidades da versão original com mais e melhores detalhes. Um verdadeiro show!!!

A maior novidade é o ritmo da ação: jogadores e goleiro estão mais rápidos e a torcida vibra como nunca. Não dá nem tempo para respirar. Pauleira pura.

Realismo nota 10

Nada acontece por acaso nesse game. Se você leva uma pancada muito forte, sai contundido e pode ficar fora da quadra por um ou mais períodos. E se você optar por Penalties Off, o faltoso nem será punido. Você imagina algo mais desleal? É, hockey é assim mesmo. Duro, competitivo e violento. As brigas em plena quadra eram uma das maiores atrações de *NHL Hockey*. E elas voltaram. Menos freqüentes e mais reais. Agora você não briga sozinho. A pancadaria corre solta e envolve todos os jogadores. Fique craque nos socos na cara para derrubar o adversário e ganhar moral na partida.

Acesse a tela Game Statistics para entender a matemática do jogo. Acerte os pequenos deslizes e volte à quadra com tino de campeão. E sede de vitória!

Supertáticas da hora

Se você não manja de hockey, tudo bem. Pode jogar sem penalidades e sem Line Changes. Mas se você saca um pouco do esporte, melhor ainda. Adote uma tática e grave-a, usando as Line Changes. Fazendo isso, cada jogador de seu time comandará uma área específica da quadra. *NHLPA Hockey 93* traz os dois times que subiram à divisão principal do hockey na temporada 92: Ottawa e Tampa Bay. Não são grandes equipes. São adversários facilmente derrotáveis. Aproveite essa barbada. Além disso, agora os times são classificados por notas de 1 a 9 e ficou mais fácil escolher as equipes. E mais: cada jogador tem estatísticas próprias.

Fique de olho na ficha técnica das equipes. Escolha a que tiver maior média geral. Se duas ou mais equipes empatarem, fique com aquela que tiver o melhor goleiro. Segurança é o que liga!

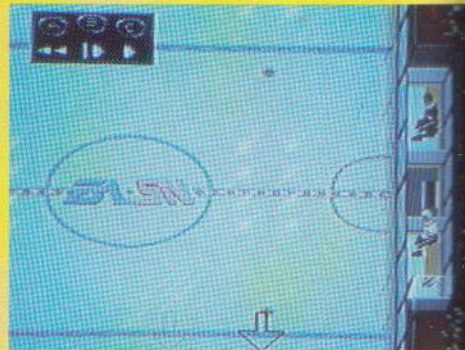
A música do game melhorou 100 por cento. Cada jogada tem um tema de órgão todo especial. E a torcida também se manifesta. Geralmente, na metade do terceiro tempo, a galera começa a cantar e bater palmas. É o momento ideal para atacar com tudo. E reverter ou consolidar o score.

O controle das estatísticas das partidas é total. Você pode checar o que cada time ou jogador fez em termos de ataque, defesa, penalidades e o diabo a quatro. No final da partida, os melhores jogadores ganham o seu Motoradio (prêmio pela sua atuação). Merecido, não?

MONTREAL NEW YORK
GAME STATISTICS

MONTREAL		NEW YORK
1	Score	2
18	Shots	19
0/0	Power Play	0/0
0/0	Penalties	0/0
3	Faceoffs Won	6
23	Body Checks	25
6:07	Attack Zone	4:58
19/30 (63%)	Passing	43/69 (62%)

Ao vencedor as batatas. Quem fizer mais assistências mais gols terá a honra de figurar entre os Stars of t Game. Batalhe bastante para não fazer feio...

A coisa ficou séria. Para dar um caráte mais oficial ao torneio da NHL, um tarim bado apresentador. Ele fala antes de cad jogo, expondo os pontos fracos e fortes d cada equipe. Preste atenção na sua fala par sacar suas reais chances de ganhar a partida

Se você não se comportar direitinho será manda direto para o chuveiro. Violência, não?

NHLPA Hockey 93 já nasce clássic Tem gráficos fantásticos, música funcion e alegre e um belo desafio. Aliás, o comp tador ficou "mais esperto": está muito ma difícil ganhar uma partida. A diversão é p lá de chocante. Você pode ficar viciad Corra até a locadora mais próxima, infiltr se na bagagem do próximo vôo para States, faça o que quiser. Mas não deix essa maravilha por aí. Leve-a para casa. GOAL! GOAL! GOAL!

Goleiro

Você só controla os movimentos d leiro na hora de defender. Um leve no Direcional faz com que ele se ati direção desejada. Cuidado com os refl Eles podem traí-lo.

Ao colocar o Direcional para frente na hora de der, você fica quase sem controle sobre seu go um convite a tomar uma sonora ensacada. Cuida

Tente colocar dois jogadores contra o computador. N

Times

A NHL é composta por 24 equipes, divididas nas ligas do oeste e do leste. No final da temporada, acontece uma superpartida envolvendo os melhores jogadores de cada liga. São os All Stars. Portanto, você tem a opção de jogar com 26 equipes diferentes. E até jogar Gretsky contra Gretsky, por exemplo. É uma piração. Ah, os All Stars não entram nos playoffs. Seria muita baba, não é mesmo?

MELHORES TIMES	NOTA
Montreal (MTL)	9
New York (NY)	9
Chicago (CHI)	8
Detroit (DET)	8
Washington (WSH)	8
New Jersey (NJ)	7
Vancouver (VAN)	7

PIORES TIMES

Quatro equipes merecem nota mínima. Ou seja: um mísero 1. São as de: Ottawa (OTW), Quebec (QUE), San Jose (SJ) e Tampa Bay

NHLPA HOCKEY 93
Electonic Arts

Esporte — 8 Mega

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

CONTROLES

JOGADORES

- A - SEGURA O DISCO
- B - PASSA
- C - CHUTA

GOLEIRO

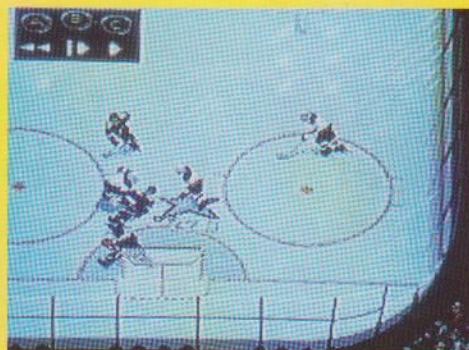
- B - PASSA O DISCO

Cada time tem pelo menos uma estrela. Mas poucos ostentam uma nota superior a 90 (de 0 a 100), dadas no campeonato oficial de 1992. Confira os melhores:

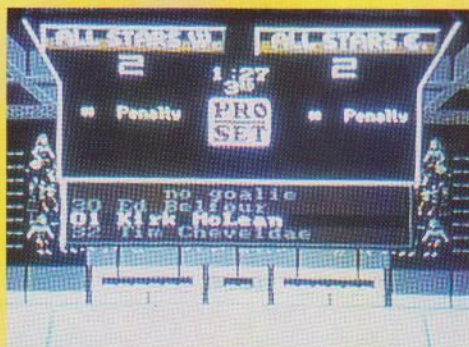
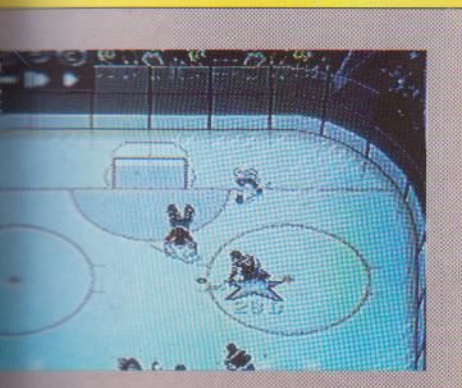
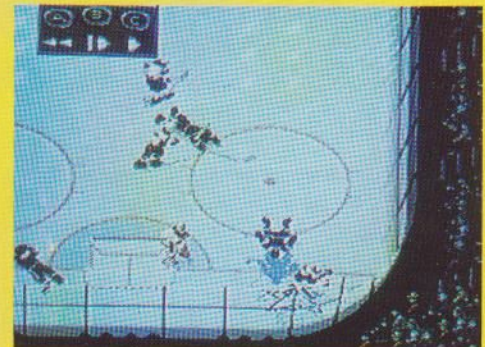
MELHORES JOGADORES

CHICAGO - Jeremy Roenick, atacante (95) e Ed Belfour, goleiro (95)
DETROIT - Steve Yzerman (95) e Sergei Fedorov (91), atacantes
MONTREAL - Patrick Roy, goleiro (95)
NEW YORK - Mike Gartner (94) e Mark Messier (93), atacantes
PITTSBURGH - Mario Lemieux, atacante e mito do esporte (91)

ENCARE UM CAMPEONATO. JOGUE PLAY OFFS SUCESSIVOS ATÉ CHEGAR À GRANDE FINAL. MAS UMA ÚNICA DERROTA E VOCÊ COMEÇA TUDO OUTRA VEZ. NÃO É NADA FÁCIL SER CAMPEÃO.

Parta com tudo para o ataque e chute cruzado para pegar o goleiro no contrapé. Coloque o disco fora de seu alcance. Uma jogada de mestre!

Chute com toda a força do mundo e vá correndo esperar pelo rebote. O mais esperto dos atacantes marca gols e mais gols assim: só na espera

Ao disputar um Face Off, fique ligado no juiz. Ele lança o disco e você aciona seu taco. Timing é o que importa!

ALL STARS W. 2 — 1:27 3rd — ALL STARS E. 2
Penalty — PRO SET — Penalty
30 Ed Belfour / no goalie / 01 Kirk McLean / 32 Tim Cheveldae

Se o seu goleiro estiver marcando, não entre na dele. Faça uma bela substituição e prepare-se para agarrar o disco com um pé nas costas

Não deixe o adversário correndo livre, leve e solto bem na sua frente. Aperte C e delicie-se com tombos homéricos. Até em escala industrial. Botão C neles!!!

...nada mais legal do que unir esforços para derrotar um inimigo comum!!!

THUNDER FORCE 4

O game espacial preferido por 9 entre 10 megamaníacos está de volta. Em sua quarta edição, o estilo Thunder Force continua marcante: fases longas e lindas com um desafio pra lá de chocante. A Sega caprichou em Thunder Force 4. *O visual enche os olhos e as músicas estão muito mais legais. Além de ser tecnicamente perfeito, o game é diversão garantida.*

Aperte Start e A na tela de abertura para acessar a tela de opções

São 10 fases e você pode começar pelas fases 1, 2, 3 ou 4. O melhor é começar direto pela 4 (Daser). O nível de dificuldade varia do easy ao maniac. Se no easy a coisa já não é fácil, imagine no maniac! Coisa de louco mesmo.

ARMAS

Blade	rápida e cortante
Rail Gun	laser para trás
Snake	tiros múltiplos
Freeway	avalanche de tiros em várias direções
Hunter	persegue os alvos

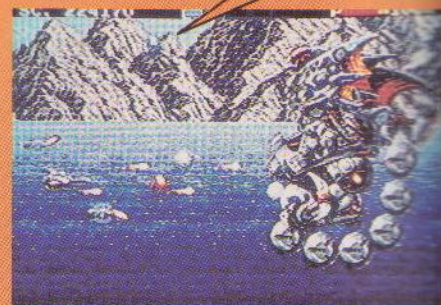
THUNDER FORCE 4 / Sega	
Espacial	1 jogador
Cartucho Japonês	

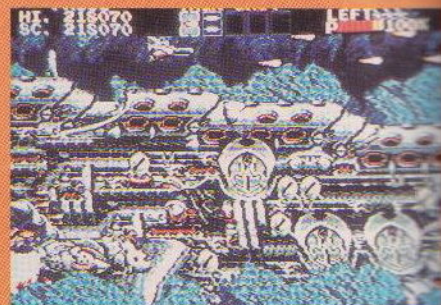
GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

A hunter é a melhor arma. Dispara para todos os lados e ainda vai atrás dos alvos. Va[...] a pena aprender a trocar de arma rapidinho, pois alguns inimigos ficam atrás de você. [...] o backshot para se livrar dos carinhas que tentam atingi-lo por trás!

A grande dica para *Thunder Force 4* é não ficar marcando em apenas um lugar da tela. Use os diversos planos do game para não se tornar um alvo fácil. Você ganha uma nave extra a cada 100.000 pontos e as fases estão repletas de armas poderosas. A ação é [...] Apague as luzes da sala, aumente o volume da TV e viaje com *Thunder Force 4*.

ESCOLHA AS FASES NA SEGUINTE ORDEM: DASER (4), STRITE (1), AIR RAID (2) E RUIN (3)

Chefão da 4ª fase. Desvie de seus tiros constantes e acerte-o bem no centro, um pouco abaixo da cabeça. Use a melhor arma que você tem até agora: a blade

Primeiro chefe do game (fase Strite). Sua cauda é mortal. Atire na junção da cauda com o corpo. Exatamente na parte vermelha que pisca

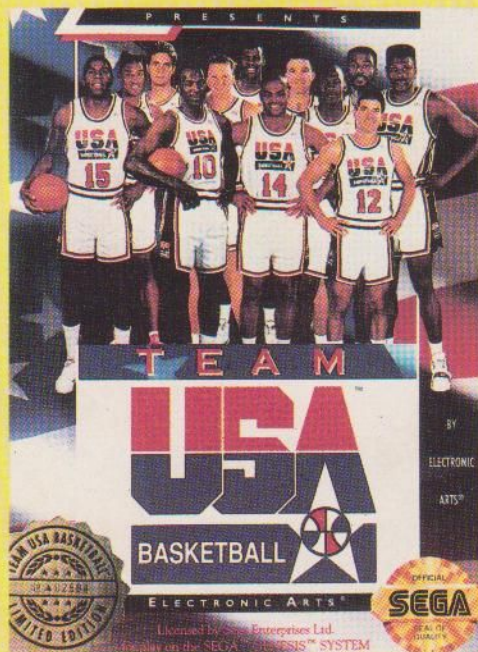
Fase Strite. A arma Rail Gun está escondida debaixo d'água. Mergulhe fundo para conseguir uma arma extra. Mas tome cuidado para não acabar nas pedras

Não se assuste com o tamanho da nave. Fique parado bem no lugar indicado na foto. É o único forma de escapar de seus ataques constantes

O CENÁRIO ÀS VEZES CONFUNDE. CUIDADO PARA NÃO BATER EM PEDRAS DISFARÇADAS!

Essa extensa linha vermelha é um sensor. Ao passar por ele, uma saraivada de tiros virão na sua direção. Não fique marcando bobeira, senão você dança

TEAM USA BASKETBALL

O Dream Team americano maravilhou o mundo nas Olimpíadas de Barcelona. Craques como Michael Jordan e Magic Johnson deram um show inesquecível. E o basquete voltou a ser a elite do mundo esportivo. USA Basketball captou muito bem o momento de glória do basquete: é um game que mistura o jogo em si e várias informações culturais sobre os quinze países envolvidos na disputa.

O game é quase idêntico a Lakers vs. Celtics. Você pode jogar sozinho contra o computador, encarar uma disputa de dois jogadores contra a máquina ou então desafiar um amigo para uma partida a dois. O esquema é sempre o mesmo: ganha quem marcar forte e arremessar consciente para fazer muitos pontos.

Cultura geral

Depois de escolher o time com que prefere jogar, uma série de telas com a bandeira do país e informações como língua oficial, população, geografia e características econômicas aparecerá. Está tudo em inglês, mas vale se esforçar um pouco e aprender alguma coisa sobre essas quinze nações.

A tela de opções permite escolher entre o campeonato inteiro e um jogo simples. O nível de dificuldade vai de pre-season (amistoso) até showtime. A partida é de dois tempos (e não quatro como no basquete profissional americano). Você pode optar por períodos de 5, 10, 15 ou 20 minutos.

Joga de novo

USA Basketball oferece um recurso muito legal que ficou famoso após NHL Hockey: o replay. Com ele você pode rever os melhores lances até em câmera lenta. É o maior barato! Basta pausar o game para acionar o replay. As substituições também são feitas dessa forma: pause o game e aperte C.

USA Basketball não tem gráficos espetaculares nem efeitos sonoros muito bons. A música da abertura é legal, mas foi mixada num volume mais alto do que os sons do resto do game. Seu grande problema está na resposta dos jogadores. Ela é lenta e perde de longe para o mais recente game de basquete: David Robinson's Supreme Court. Apesar dos defeitos, USA Basketball vale a pena. Pelo basquete e, principalmente, pela cultura geral.

GOLPE DE MESTRE

Esforce-se para ficar craque no arremesso de três pontos. É uma boa maneira de disparar no marcador. Mas não é muito fácil. A solução é pegar o ângulo certo e correr para o abraço. Vale a pena tentar!

Na hora de executar o lance livre, aperte A uma vez para disparar a bolinha do fundo e A novamente quando ela estiver bem no meio. É manha!

TÁTICA

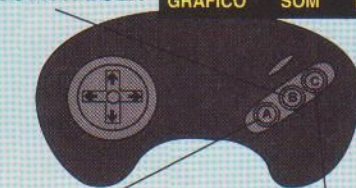
Procure deixar um jogador "na banheira" (isolado no garrafão do adversário). Arremesse de bem longe e fique esperto para pegar o rebote.

Você pode fazer dois tipos de marcação: homem a homem ou por zona. É mais eficiente marcar por zona na quadra do adversário e homem a homem perto do seu garrafão.

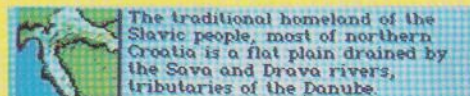
Durante a "aula de geografia" você pode aprender os hinos dos diversos países. Esse detalhe salva o som do game e faz com que ele se torne ainda mais interessante. Confira!

São 15 seleções, mas falta o Brasil. Que pena!

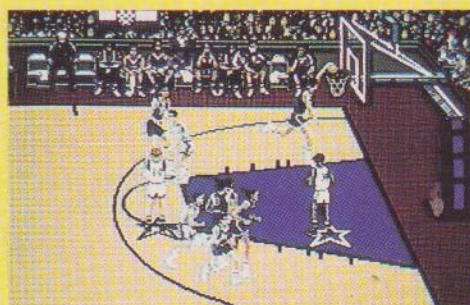
Estados Unidos • All-World (mundo) • Iugoslávia • Angola • Austrália • Canadá • China • CEI • Croácia • França • Itália • Holanda • Lituânia • Eslovênia • Espanha

ROUBA A BOLA

ARREMESSA

PASSA

QUANDO O GARRAFÃO ESTÁ LOTADO É QUASE IMPOSSÍVEL ENTENDER O QUE ACONTECE. GUIE-SE PELA ESTRELA AZUL QUE FICA NOS PÉS DO JOGADOR QUE VOCÊ ESTÁ CONTROLANDO NO MOMENTO

BAGUNÇA

Aprenda um pouco sobre os países do mundo. Além de belas fotos tipo cartão postal, confira dados históricos recentes e do passado. Ah, saque só a bandeira!

Escolha seus jogadores de acordo com a altura e o nível de STAM (vitalidade) de cada jogador. Aperte B para acessar os dados individuais dos atletas

Dê enterradas do além! Chegue bem perto da cesta e aperte A para ter o seu momento de glória. Aproveite para rever o lance em câmera lenta! É deeeeeemais

GREENDOG

Uma onda digna das praias do Havaí pega Greendog de surpresa. O estranho mas simpático herói fica com a cabeça coberta de areia. Ao conseguir sair, ele percebe um lindo pingente dourado em seu pescoço. Greendog tenta tirar o pingente, mas a jóia não desgruda de seu corpo. Sua namorada sabe a explicação para o mistério do pingente: ele é parte de um tesouro asteca que se encontra espalhado por seis ilhas do Caribe. Para conseguir se livrar do tesouro asteca (uma das civilizações pré-colombianas, habitante da América antes da colonização européia), Greendog precisa percorrer as seis ilhas atrás do tesouro. Só com o tesouro completo é que ele poderá voltar a surfar. E como surf é tudo em sua vida, ele se dedica com unhas e dentes à tarefa de recuperar a memória asteca...

TOME CUIDADO COM AS MOLAS QUANDO VOCÊ ESTIVER ANDANDO DE PATINS OU DE SKATE. ELAS ESTÃO POR TODA A PARTE E O LEVAM PARA TRÁS NA FASE.

USE O ESCUDO PARA ACABAR COM O CHEFE. CUIDADO COM OS BLOCOS QUE DESABAM EM CIMA DE VOCÊ. AH, O CHEFE É O MESMO NO FINAL DE TODAS AS FASES..

Cruzeiro milionário

A missão de Greendog pelas ilhas do Mar do Caribe está repleta de paisagens que enchem os olhos. Ele e seu frisbee (aquele disco de praia) passeiam por vários ambientes. Água, florestas tropicais e até paisagens urbanas como o metrô. Cada ilha tem duas grandes telas. Ou seja: são doze fases nas quais você anda de patins, skate e ainda enfrenta pássaros sempre dispostos a cortar o seu barato.

Há uma tonelada de itens no game. De batata a donuts que recarregam energia até espigas de milho que dão Continues. Mas o melhor de todos é mesmo o escudo (S, de shield). Ele vai atrás dos inimigos e é capaz de acabar com os chefes em dois tempos. Um arraso!

Reggae e ritmos afros

Greendog é mais um game estranho a sair para Mega Drive. Depois de *Chuck Rock*, *Devilish* e outras pérolas, chegou a vez do surfista pacifista com missão de historiador. Seus gráficos não são nota 10, mas bem criativos. O show fica por conta da música. Logo de cara surge uma levada reggae digna de Bob Marley e seus seguidores jamaicanos.

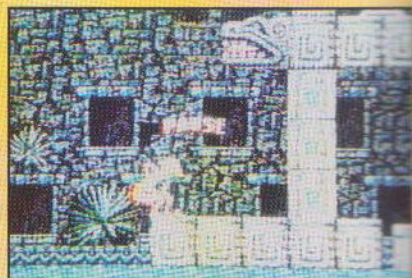
A variação de sons é grande e mesmo quem não curte muito música caribenha vai se amarrar na sonorização do game. Preste atenção nas viradas de bateria e nas melodias levemente adocicadas e muito cantáveis que dão vida à caçada do surfista. Entre no clima de verão, coloque um disco de reggae no seu som e embarque para o Caribe na companhia de Greendog. Tudo na mais completa paz. No astral do Caribe...

ILHA 1 - GRANADA

A ação começa no meio de muita água emoldurada por uma exuberante floresta tropical. Essa primeira etapa não é muito difícil. Portanto, aproveite para aprender os controles e o timing do game.

Não deixe a água estragar seu esforço. Pegue carona nesse pássaro para não cair cachoeira abaixo e perder uma vida

ILHA 2 - MUSTIQUE

A segunda parte do tesouro asteca está nessa simpática ilhota do Caribe. Fique atento à seqüência de molas. Só na última não há espinhos. Suba e descole vários itens.

Acerte o frisbee na boca do dragão para romper a barreira de pedras. Não adianta nada jogar o disco nas colunas !!!

ILHA 3 - CURAÇAO

O quê, nosso herói perdido dentro de um aquário? Suba nas esponjas para renovar seu oxigênio. Cuidado com os ganchos e com as plantas roxas, pois elas o levam de volta ao início da fase. No final da fase você verá umas tartarugas. Elas formam uma ótima ponte. Mas não fique marcando em cima delas, senão você afunda e se afoga.

Passagem secreta. Após o segundo dragão, no muro da direita, há uma vida. Procure outras passagens que rendem vidas, energia e Continues

ILHA 4 - JAMAICA

Kingstom (capital da Jamaica) dá um tom mais urbano à aventura. Das ruas da cidade ao metrô, você encontrará turistas típicos e animais atípicos. Todos loucos para atrapalhar a sua caminhada.

Acerte esse pilar da primeira plataforma várias vezes seguidas. Após alguns segundos uma vida surgirá

ILHA 5 - SABA

Saiba usar as molas para avançar na fase. O pingente parece atrair mais inimigos que nunca. Livre-se deles para poder se preocupar apenas com o tesouro perdido.

Observe o nativo com atenção. Quando ele estiver para atacar, pule e acerte-o primeiro. Repita a operação

ILHA 6 - SCT. VICENT

A coisa esquentou. Se até aqui não foi muito difícil recuperar os tesouros, o panorama muda nessa sexta etapa. A pista para patinar é longa e tortuosa. E está repleta de armadilhas. Nem tente ir rapidinho, porque é suicídio na certa.

Os pássaros não dão sossego. Tenha calma e pare. Pule e jogue seu frisbee apenas quando ele se aproximar de você

LEMMINGS

Eles voltaram! Os bichinhos mais odiados pelos ingleses fizeram sua gloriosa estréia no Amiga. Desde então a família só cresceu: PC, Super NES, Game Gear e, é claro, Mega Drive. Lemmings 2 já está disponível para PC. Esse game quebra-cabeça é um clássico indiscutível. Há muita gente que nem pode ouvir falar em Lemmings. Por outro lado, existem milhares de fãs apaixonados pelo ato de assassinar lemingues...

A versão para Mega tem a famosa abertura do Amiga e ainda é parecida com a de Super NES. A maioria das fases é idêntica. As telas, porém, são mais curtas e os lemmings mais rápidos. O tempo foi dilatado, o que torna o game um pouco "menos difícil". A música é bem chatinha e não agrada. E foi mixada muito alto em relação aos efeitos sonoros. Como o som é importante para a solução das fases, uma boa saída é desligar a música. E poupar chateação.

Raciocínio

O esquema do jogo continua o mesmo. Você precisa encontrar um jeito de conduzir os bichos ao seu destino final. Para isso determine o que cada lemingue deve fazer. Eles podem escalar paredes, saltar de pára-quedas, cometer suicídio coletivo, bloquear uma fila, construir escadas e escavar nas várias direções.

Pode parecer papo de louco, mas é assim que o game funciona. É raciocínio puro. Para não fundir a cuca, *Lemmings* fornece passwords. Se a sua curiosidade for muito grande, cheque as passwords que nossos pilotos descolaram para você.

ÍCONES FUNCIONAIS NUMERADOS DA ESQUERDA PARA A DIREITA COMO APARECEM NA TELA

1- escala paredes • 2- aciona pára-quedas • 3- suicídio coletivo • 4- pára a fila 5- constrói escada • 6- escava para frente • 7- picareta (escava na diagonal)

LEMMINGS/Sunsoft	
Estratégia	1 jogagor

GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

PASSWORDS

Etapa FUN

Level	Password
2	NSHNU
3	TOFWM
4	PSHNU
5	MNFPQ
6	DRHGY
7	JNFPQ
8	FRHGY
9	ZOFWM
10	VSHNU
11	BPFWM
12	XSHNU
13	PNFPQ
14	LRHGY
15	RNFPQ
16	NRHGY
17	JIFXM
18	FMHOU
19	LIFXM
20	HMHOU
21	ZGFQQ
22	VKHHY
23	BHFQQ
24	XKHHY
25	RIFXM
26	NMHOU
27	TIFXM
28	PMHOU
29	HHFQQ
30	DLHHY
31	LPFZM

NA PRÓXIMA EDIÇÃO, 20 PASSWORDS DA FASE TRICKY. NÃO PERCA!

Os dois números que aparecem nos quadrados da esquerda indicam a quantidade de lemingues que você libera. O mínimo é mostrado na tela. O máximo é você quem decide

Belas esferas futuristas, também inéditas. Fure as bolotas na diagonal e vá para o lado direito da tela assistir ao triste fim dos bichinhos de camarote

SUPERMAN

Quando a Sunsoft anunciou o lançamento de um game com o Super Homem, todo mundo ficou curioso. Afinal, a faceta heróica de Clark Kent era uma das maiores ausências no mundo dos games. Superman *é tecnicamente bem-feito, mas não deixa de ser uma decepção. O jornalista-defensor dos fracos e oprimidos só faz alguns movimentos especiais. ELE NÃO VOA!!!*

Na verdade, a Sunsoft não optou nem pelo Superman *dos quadrinhos nem pelo Super Homem dos filmes. Resultado: o que se vê no game é um herói tímido e fracote. Um simples safanão e ele já perde um monte de energia. Quem esperava voar na velocidade da luz ou simplesmente dar uma de super-herói de verdade dançou.* Superman *é um game legal, mas muito aquém do que deveria ser.*

Uma vida curta

Se Batman tinha todo um clima dark, noturno e meio misterioso, a atmosfera de *Superman* é pra lá de light. Mas o desafio é hard! Você começa com uma vida e tem direito a apenas três Continues. E como qualquer tapinha tira muita energia, até pegar as manhas dos controles você irá gastar várias vidas. Mas o game é meio decoreba: depois de pegar as manhas tudo fica baba. E perde toda a graça.

Superman tem gráficos límpidos e cristalinos (até demais!), música boa e variada e desafio pra lá de chocante. A diversão não é das piores. Mas o Superman merecia mais. Muito mais. Só nos resta aguardar.

SUPERMAN / Sunsoft			
Ação		1 jogador	
8 mega			
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

MANCHETE DE JORNAL É O QUE LIGA! FIQUE SABENDO DA SUA MISSÃO AO LER OS PRINCIPAIS ACONTECIMENTOS DO DIA

SEJA PACIENTE E ESTUDE BEM OS MOVIMENTOS DOS INIMIGOS. ELES SEMPRE SE REPETEM. DECORE A SEQÜÊNCIA E LIVRE-SE DE PERDER VÁRIOS PONTOS DE ENERGIA

Começo da primeira fase. Livre-se dessa nave estranha com resquícios de criptonita com um sonoro superpunch

Spin here! Aperte A e fure o chão. É um dos movimentos mais legais do game

Primeiro chefe do game. Ele joga flores explosivas. Desvie delas e trate de acertá-lo rapidinho. Bata e corra

Segundo chefe do game. Quando ele jogar criptonita em você, abaixe.-se Espere um segundo e acerte-o É baba!

ESSE GAME NÃO É ECOLÓGICO. DESCONFIE DE QUALQUER SER OU OBJETO VERDE. ELES SÃO DE CRIPTONITA. SE O SUPERMAN ENCOSTAR NO VERDINHO, ADEUS!

O FAMOSO "S" DE SUPERMAN, QUANDO É CINZA DÁ GOLPES ESPECIAIS E QUANDO É VERMELHO DÁ LIFE

MEGA

AYRTON SENNA'S MONACO GP2

OK moçada, vocês venceram. Choveram cartas com dúvidas a respeito desse detonante GP 2 aqui na redação. Para salvar algumas horas de sono e acalmar os ânimos resolvemos dar uma pequena geral no game do Ayrton Senna. Leia com atenção e pise fundo. A bandeira quadriculada é mera questão de tempo, suor e...habilidade!

scolha de câmbio

Você tem três opções de câmbio: auto-tico, manual de quatro marchas e manu- sete marchas. O automático só é legal fazer um reconhecimento de cada a. Ele é mais lento, tem menos torque e velocidade final é menor.

Use o câmbio manual para ficar craque disputa dos tempos. Quando a pista for baixa velocidade, opte pelo câmbio de tro marchas. Nos circuitos de alta sete rchas rendem muito mais. A perda de cidade nas retomadas é menor. Ou você pode manter uma média horária s constante. E barbarizar à vontade.

eginner ou Master?

Nem pense em pegar o cartucho, seleci- o nível master de dificuldade e chegar pódio. É pra lá de punk! Coloque seu inho entre as pernas e jogue no beginner. pois de muita batalha, encare uma pista master só pra sentir o drama. O carro fica is difícil de controlar, a troca de mar- s deve ser mais precisa. Enfim: não há paço para erros. Um piloto de F1 deve ser feito. Profissional!

Decoreba total!

Escolha uma pista qualquer e corra nela até a exaustão. Decore a seqüência de curvas, as marchas adequadas para cada tomada e a velocidade final máxima. Use toda a extensão da pista (com as zebras) e elabore um traçado todo seu. Daí ,é só encarar uma corrida de verdade e até desafiar o Senna!

Password?

Vários leitores escreveram perguntando como acessar a tela de passwords em *GP 2*. A resposta é simples: não existe a opção password. Você pode, isso sim, gravar sua performance. O game permite gravar até seis melhores tempos em pistas diferentes. Não deixa de ser uma boa para terminar *GP 2* com um score radical!

Desafiando os campeões

Todo mundo lembra da opção desafio do *GP 1*. Em *Ayrton Senna's Monaco GP 2*, você só pode desafiar alguém no nível master. Boa sorte! Afinal, para encarar os cobras você terá de vencer as provas do Brasil e dos States. Ou, no mínimo, chegar entre os primeiros.

GP da Espanha

Pista de altíssima velocidade. Use o câmbio de sete marchas. A curva 3 é a mais perigosa e difícil. Faça a tangência aos poucos. Nem tente ser radical. Na curva da placa vermelha, solte o acelerador e engate sexta um pouco antes de tangenciá-la. Não perca tempo e pise fundo na saída.

GP de Mônaco

A pista mais badalada do circo da F1 é de baixa, exatamente por utilizar as ruas do Principado mais famoso do planeta. A grande dica aqui é não usar as zebras. Elas são curtas e pouco favoráveis a loucuras tipo Nigel Mansell. A curva de cima é a mais fechada. Reduza para segunda!

Use o câmbio de quatro marchas. É virtualmente impossível controlar sua máquina com o câmbio de sete velocidades.

A zebra mantém a velocidade da quarta marcha. Reduza e engate quinta logo na saída. De olho no conta-giros! (RPM)

STEEL EMPIRE

Seleção de fase- vá até a tela de opções e escolha o Sound Test na seguinte ordem: som 1 duas vezes, som 9 uma e som 2 duas vezes. Uma opção de fases aparecerá e seu trabalho será apenas o de escolher entre uma de suas fases malucas.

TROUBLE SHOOTER

Seleção de fase- agora você pode pular fases nesse alucinante game de tiro. Logo na tela de abertura, onde aparecem as opções Start e Options , pegue o controle 2 e aperte →, C e Start ao mesmo tempo. Uma tela de seleção de fases aparecerá. Aperte os mesmos botões para selecionar a fase que deseja. Uma vez escolhida, aperte Start e divirta-se com tiros e mais tiros.

QUATTRO ARCADE

QUATTRO ARCADE
Code Masters / Camerica

4 em 1 | 1 ou 2 jogadores

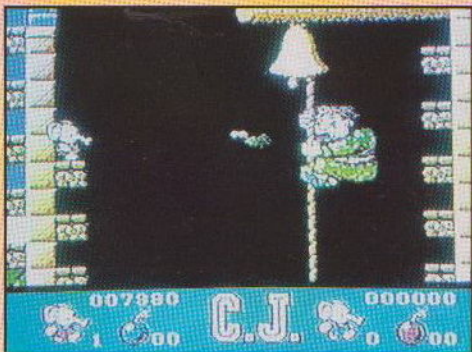
Até hoje, os gamemaníacos acostumaram-se a olhar cartucho com mais de um jogo como obra de pirataria, má qualidade ou tapeação. Quebrando esta regra, a Code Masters/Camerica lança um 4 em 1 de respeito, original, direitinho. Quattro Arcade contém jogos de gêneros bem variados: ação, estratégia e corrida. A divisão da memória total do cartucho entre quatro jogos faz com que estes títulos sejam modestos em matéria de gráficos e sons, mas o item diversão não é tão prejudicado. Recomendamos para crianças a partir de 7 anos.

CJ'S ELEPHANT ANTICS

Game de ação. Você comanda CJ, um elefantinho que fugiu do zoológico e tenta reencontrar seu lar, na África, passando por vários lugares do mundo. O personagem começa na França, passa pelo Egito e acaba aventurando-se na selva africana.

Habilidades de CJ

Com o botão A, o elefantinho atira amendoins com a tromba. Use B para pular e ↓ para atirar bombas. As etapas do jogo são sempre cheias de plataformas e inimigos em que CJ não pode sequer encostar. No meio do caminho, ele apanha frutas (que dão pontos) e um galãozinho de combustível, que o faz pular mais alto e andar mais depressa. O jogo começa com nove vidas e não tem Continues.

Quando os inimigos estão acima ou abaixo de CJ, a melhor arma é a bomba

O corcunda de Notre Damme é o primeiro inimigo. Escale os degraus conforme ele sobe pela corda

GO DIZZY GO!

Estratégia. Dizzy deve ser parente de Pac Man: ele é redondinho, comilão e adora labirintos. O objetivo de cada fase é papar todas as frutas da tela. Além das modalidades 1 e 2 jogadores, existe ainda a Contest – uma competição em que os dois participantes disputam as frutas de uma mesma tela. Os blocos que formam os labirintos podem ser removidos, facilitando sua tarefa.

Surpresas

Em todas as telas existem figuras diversas. Quando Dizzy ou Dezil passam sobre elas, algo acontece no jogo: os inimigos congelam, o tempo pára, o desafiante trava e outras coisas do gênero. Os comandos são simples: basta mover o Direcional para fazer o personagen locomover-se na tela.

Se você apanhar as frutas que piscam na tela ganhará 100 pontos em vez de 50

STUNT BUGGIES

Ação. Pilotando um bugginho turbinado, você percorre telas onde há várias bombas. O objetivo é pegar a quantidade de bombas indicada no início de cada estágio, escapando dos adversários e de algumas armadilhas, que tiram suas energias.

Mapa

Um pequeno mapa na parte de baixo da tela indica sua posição (pontinho piscante), a dos perseguidores (pontos brancos) e das bombas (círculos). Se você não souber para onde ir, siga a indicação da flecha na tela. Quando um perseguidor estiver muito no seu pé, apele para o truque sujo: jogar uma cortina de fumaça nele e picar a mula.

Passe sobre os pontos de interrogação. Isso paralisa os perseguidores e faz você ganhar pontos

F-16 RENEGADE

Este é um clássico game de aviõezinhos em que você enfrenta céus abarrotados de inimigos e chefes no final. Nas fases ímpares você vê seu avião sobrevoando o território inimigo, enquanto nas pares a visão do jogo é tipo *After Burner*. O scroll é sempre vertical. No modo 1 jogador, a mobilidade do avião é total. Já no 2 jogadores, ele movimenta-se apenas para o lado.

Armas fortalecidas

O avião apanha itens pelo caminho fortalecendo o efeito de sua arma. Detalhe interessante: quando você morre, não fica com a metralhadora mixuruquinha do começo, mas com a arma um nível mais baixo da que estava usando.

Fique ligado nos itens: S é bomba, L é vida e P fortalece a arma

GENIECOM

Cada novo videogame compatível com o sistema Nintendo que surge procura ter algo diferente dos anteriores. O Geniecom, último lançamento no pedaço, reúne todos os recursos que seus antecessores apresentaram e mais uma característica inédita: tem um Game Genie embutido. Para quem ainda não está ligado, Game Genie é um revolucionário acessório que modifica as características dos jogos, dando vidas infinitas, invencibilidade, tiros ilimitados e outros recursos para o jogador. No mercado desde outubro, o videogame é distribuído pela NTD eletrônica em todo o Brasil e tem um preço médio de 110 dólares.

Ligação remota

O Geniecom é um console compacto e bastante leve. Sua conexão com a TV pode ser feita via cabo de antena RF ou cabos de áudio e vídeo tipo RCA. Há ainda uma terceira opção de conexão, que dispensa o uso de cabos. Basta ligar uma anteninha à saída de TV do console e outra ao conector de antena da televisão, que recebe o sinal através do canal 13. Aqui na redação, a imagem transmitida por este modo ficou bastante nítida, sem chuviscos nem interferência. O único ponto negativo do Geniecom vai para o sistema de ejeção de cartuchos. O mecanismo é frágil e deficiente. Após algumas tentativas para usá-lo, você descobre que é melhor tirar o cartucho pelo modo convencional.

As anteninhas dispensam o uso de cabos para a ligação com a TV

FICHA TÉCNICA - GENIECOM

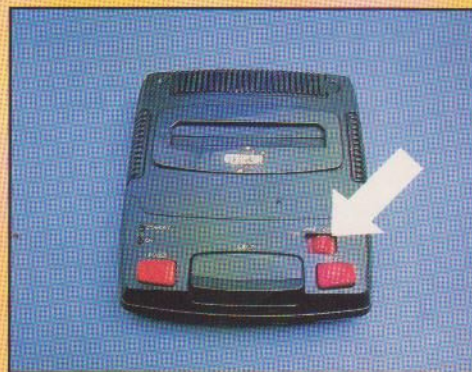
Padrão: Nintendo Americano
Cartuchos: Compatíveis com Nintendo72 pinos
Voltagem: 110/220 V
Peso: 1,65 k
Tamanho: 21,5x19x6 cm
Resolução gráfica: 256 x 240 pontos
Cores: 52
Som: Mono

Joystick confortável

O desenho do joystick lembra um pouco o do Mega Drive, mas sua pegada é até mais confortável. O botão Direcional é macio e preciso, mesmo nas diagonais. Além dos botões A e B, Start e Select, o joystick oferece ainda um turbo eficiente. Para completar, ele tem uma entrada para fone de ouvido e regulagem de volume.

Joystick: pegada confortável, com turbo e fones de ouvido

Game Genie e manual

Apesar de o Game Genie estar embutido no console, seu uso é opcional. O manual de códigos para os jogos já vem junto com o videogame, trazendo passwords para mais de 400 jogos. No mesmo manual estão as informações técnicas sobre o funcionamento do aparelho. Nesta parte técnica, porém, achamos as explicações e ilustrações muito complicadas.

Você pode optar se quer ou não jogar com a ajuda do Game Genie. Basta usar essa chavinha

VOCÊ SABE O QUE É UM GAME GENIE?

Game Genie é um acessório parecido com os adaptadores para cartucho japonês. Na parte de cima, você conecta o cartucho Nintendo padrão americano (72 pinos). A parte de baixo encaixa-se ao console.

Quando se liga o videogame, aparece uma tela para a colocação de códigos especiais que só este acessório tem. São passwords para selecionar fases ou ganhar vidas, energia, munição e Continues ilimitados; para que os personagens corram mais, pulem mais alto ou atirem melhor. Há uma grande variedade de efeitos especiais que variam de jogo para jogo.

A placa do Game Genie já vem embutida no Geniecom. Quem já tiver um videogame padrão Nintendo pode adquirir o acessório separadamente – ele também é distribuído no Brasil pela NTD.

Tela de códigos do Game Genie: você pode usar até três códigos simultaneamente

ALGUNS JOGOS QUE CONSTAM DO MANUAL

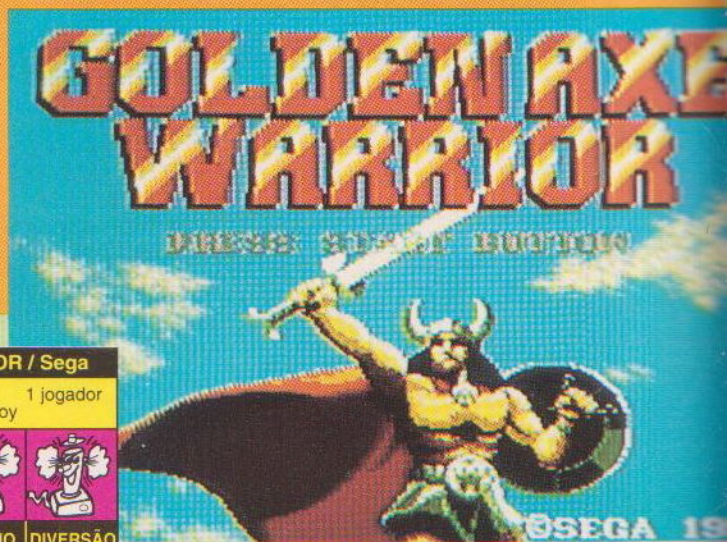
Abadox • Adventure Island (1 e 2) • Arkanoid • Astyanax • Back to the Future (1, 2 e 3) • Batman (1 e 2) • Battletoads • Bionic Commando • Castlevania (1,2 e 3) • Chip and Dale • Contra • Dick Tracy • Donkey Kong (todas as versões) • Double Dragon (1, 2, e 3) • Duck Tales • Gauntlet 2 • Ghostbusters (1 e 2) • Gradius (1 e 2) • Kung Fu Heroes • The Legend of Zelda • Life Force • Mega Man (1, 2, 3 e 4) • Mike Tyson's Punch Out • Ninja Gaiden (1,2 e 3) • Northern Ken (1, 2, 3 e 4) • Robocop • The Simpsons: Bart Vs. Space Mutants • Simpsons: Bart Vs. the World • Strider • Super Contra • Super Mario Bros (1, 2, e 3) • Tartarugas Ninja (1, 2 e 3) • Top Gun (1 e 2) • Totally Rad • Yo! Noid

Death Adder é um perverso gigante. Ele lidera um grupo que contesta o poder dos idosos. Para acabar com a "dinastia dos velhos", Adder rouba os nove cristais da sabedoria que mantêm os males bem longe do povoado de Firewood. E instaura o terror. Muitas pessoas perdem a vida, mas algumas conseguem escapar. Sua missão é recuperar os cristais que Adder escondeu em nove labirintos. E devolver a paz ao povoado.

No meio do caminho você encontrará alguns dos sobreviventes. Tente conseguir valiosas informações com eles. Nas florestas, nas montanhas e nos desertos: seus conselheiros estão por toda parte. Não desista, mesmo após receber respostas negativas! Por medida de precaução, os sobreviventes só dão informações após checar sua idoneidade.

GOLDEN AXE WARRIOR / Sega
RPG — 1 jogador
Lançamento Tec Toy

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

MASTER

Golden Axe: a arma perfeita

Depois de vasculhar os nove labirintos em busca dos cristais, sua derradeira missão surgirá: procurar e conquistar a Golden Axe. A mais poderosa arma de Firewood tornará sua empreitada possível. Mas não é nada fácil consegui-la. Você precisa provar ser um grande guerreiro!!!

Golden Axe Warrior é um RPG típico: você precisa percorrer várias salas para procurar itens e informações que o levem à solução do mistério. O game é longo. Felizmente, você pode gravar sua performance e recomeçar do ponto em que havia parado. Mas nem tudo são flores! Você só pode gravar os dados do jogo ao encontrar os sábios nas cidades ou em cavernas ocultas. Selecione YES ao conversar com o sábio.

De olho na tela

Para se localizar na tela, cheque o mapa sempre que necessário. Você pode descobrir atalhos interessantes se for muito curioso! A tela mostra, ainda, os objetos que você tem e quais pode usar. Outras informações como magia disponível e escudo também se encontram na tela.

Golden Axe Warrior é um ótimo RPG. Daqueles difíceis e apaixonantes. Os gráficos são típicos: funcionais, cheios de labirintos, mas nada espetaculares. A música é dispensável, apesar de não ser das piores. Se você curte RPG, *Golden Axe Warrior* é uma ótima pedida. E um grande desafio!!!

Há várias passagens secretas escondidas no meio do caminho. Saque só a recompensa por seu espírito fuçador!

As informações mais importantes aparecem [...] tela. Aqui a indicação é clara: vá atrás da [...] Teste seu inglês !

Use a cabeça para selecionar os itens mais importantes para cada etapa. Não gaste magia à toa. Seja criterioso!

Primeiro chefe do game. Ele solta magia [...] doido. Livre-se de seus ataques e acerte-o [...] lado

ARMAS

SABRE PEQUENO	MACHADO DE BATALHA	SABRE LONGO
você começa o jogo com ele. Pouco potente	corta árvores e detona inimigos	tem lâmina de aço. Forte e de longo alcance

Pegue a ampulheta para congelar os monstros por alguns segundos

CHIFRE AMARELO	CHIFRE AZUL
adiciona um chifre no medidor de chifres	rende cinco chifres para o seu arsenal

Tente a sorte em um jogo de cartas. Você pode ganhar [...] boa grana e conseguir cacife para comprar ótimos [...]

NÃO SE ESQUEÇA DE ANOTAR TODAS AS PISTAS QUE AS PESSOAS E MONSTROS LHE DEREM

PHANTASY STAR

Se você já encontrou o segundo pote laconiano ou a nave Luveno, fique ligado nessas ... dicas de Phantasy Star. *Vamos falar de itens que você precisará descolar para ... todas as fases desse ótimo RPG em português. Para quem está começando a jogar ... é bom dar uma espiada em nossas duas últimas edições.*

...androver

É um veículo que se movimenta velozmen... superfície de qualquer planeta. Ele esta ... de Casba, onde pode ser comprado ...5200 mesetas na tenda do vendedor ves... de vermelho e amarelo.

...overcraft

É um barco especial, com um colchão ...vel debaixo do casco e jatos ...ulsores. Ele paira a grande velocidade ... a superfície da água e terra. Para con...-lo vá até Casba e fale com os moradores. ... algum deles perguntar se você sabe da ...ência do hovercraft, diga que sim. Então, ... para Bortevo, entre na primeira casa à ...erda e use o comando PROC. Pronto, você ...ntrará o barco e Hapsby irá restaurá-lo.

...oteção Antigás

É uma defesa para atravessar campos ...enenados. Estando em Camineet, vá para ... da praia e use o hovercraft. Na água, ... a diagonal inferior direita até encontrar ... ilha flutuante chamada Drasgow. Circule ... cidade que fica dentro da ilha e encontre ...abouço de Drasgow, onde pode ser acha... uma loja que vende o protetor por 1000 ...setas. Não desperdice papo furado com ... vendedor e utilize a flauta para sair ... rápido do calabouço.

...scudo de espelho

Também chamado de Escudo de Perseus, ... mais poderoso artefato destinado a Odin. ...tavia, siga a diagonal superior esquer... até a cidade de Sopia, que está encoberta ... uma nuvem de gás venenoso. Não se ...cupe: seu gás protetor funcionará auto...ticamente. Entrando na vila, ache o chefe ...-lhe 400 mesetas em troca da informação ... o local do escudo. Saindo de Sopia, vá ... o lago que fica à esquerda de Paseo ... o Hovercraft. Você irá deparar-se com ... ilha no meio do lago. Fique sobre o ... cacto abaixo da duna de formiga-... use o comando PROC. Com certeza, você receberá o escudo de espelho. Em tempo: não gaste saliva à toa com a menina convencida de Sopia e não entre em Paseo, pois os guardas podem confiscar seu passaporte.

Espada de Lacônia

Recomendada para Alis, é a mais forte do jogo. Vá até Uzo e pegue a nave Luveno. Perto de Scion, na ilha da costa, tome o Hovercraft. Na água, à direita de Scion (foto), flutua uma torre. É ali que se encontra um tesouro com a espada de lacônia. Veja nos mapas como é o interior da torre.

Manto de Frad

Esta resistente capa é usada por Noah. Para conquistá-la vá até a caverna Tarzimal, que fica ao sul do lago em que você encontrou o escudo de espelho. Noah poderá derrotar Tarzimal usando principalmente a magia Vent. Basta vencer o duelo para receber o Manto de Frad. Detalhe: para sair mais rápido da caverna, use o feitiço Sai, de Myau.

Skure

Pegue sua nave Luveno e voe até Skure, cidade situada em Dezori. A entrada do local é um túnel infestado de criaturas que se regeneram, mas valerá a pena fuçá-lo: você encontrará uma passagem secreta que leva a um tesouro de 500 mesetas. Já na cidade de Skure, entre na segunda loja (da esquerda para a direita) e compre um bastão (Bast) para Noah, uma pistola laser (Pist. L) e uma garra para Myau. Você vai gastar ao todo 9.620 mesetas.

TORRE DA ILHA DE PALMA

- Porta aberta
- Porta fechada
- Passagem mágica

NÍVEL 1

1 - $20 Mesetas

NÍVEL 2

1 - Armadilha

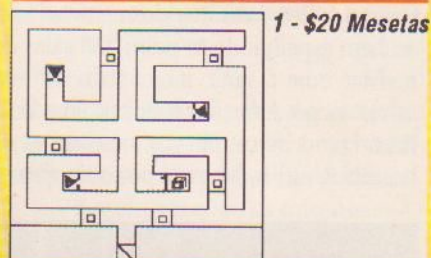
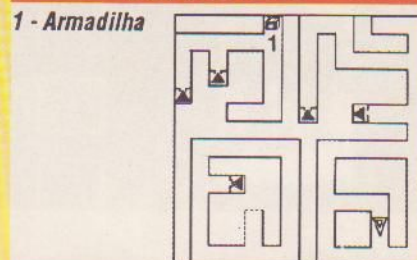
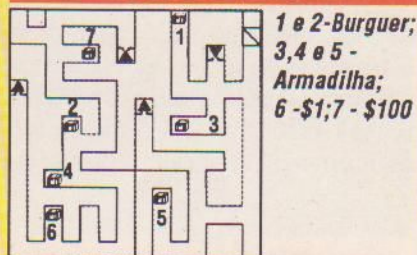
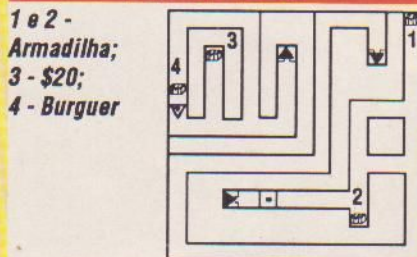
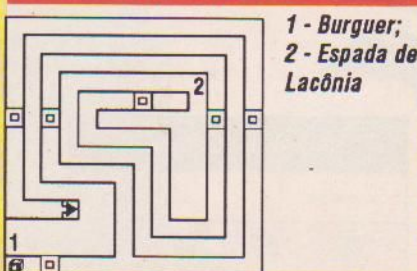
NÍVEL 3

1 e 2 - Burguer; 3, 4 e 5 - Armadilha; 6 - $1; 7 - $100

NÍVEL 4

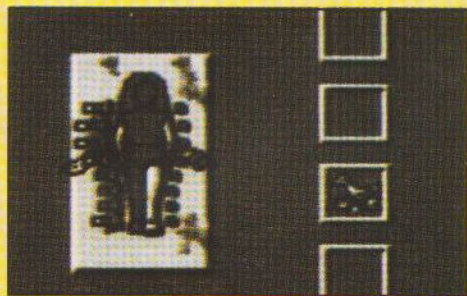
1 e 2 - Armadilha; 3 - $20; 4 - Burguer

NÍVEL 5

1 - Burguer; 2 - Espada de Lacônia

DR. FRANKEN

Pobre Franky. Enquanto os outros mocinhos dos videogames lutam para salvar suas amadas de um vilão qualquer, o coitado aqui já começa o jogo recolhendo os pedaços do corpo de sua companheira, Bitsy. Mas, como nas melhores histórias de ficção científica, tudo acaba bem. E o final deste amor negro é até romântico.

Picadinho

Num repente de loucura, antes de morrer, o cientista que criou Franky e Betsy resolve desmantelar a monstra. Seus pedaços acabam espalhando-se pelas 230 salas do castelo. Você terá de revistar uma a uma, mas felizmente existem passwords para salvar o jogo. Além dos restos da amada, Franky precisa recolher itens como livros, chaves, maçanetas, cordas, tochas e outros bagulhos, utilizados para permitir o acesso à outras salas.

Nos sete andares do castelo, você deve encontrar a cabeça, mãos, pés, braços, pernas e tronco da pobre Bitsy

Gótico

O ambiente é gótico, cheio de fantasmas, morcegos, estátuas que se movem e coisas do gênero. Pesadão e lento, o personagem só consegue andar, correr e mergulhar. Sua única arma contra os inimigos são descargas elétricas em forma de raio. As baterias do personagem são recarregadas conforme apanham-se itens em forma de raio espalhados no castelo.

Frank não é propriamente um atleta. Às vezes, é melhor fugir dos inimigos que tentar enfrentá-los

Quando você quiser recarregar as energias de uma vez, vá ao quarto andar e coloque o monstro dentro dessa máquina

DR. FRANKEN / Kenko			
Aventura			1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Alto desafio

Dr. Franken é um adventure longo e muito divertido, daqueles que consomem pilhas e mais pilhas sem que se perceba. Não recomendamos para jogadores impacientes. Os gráficos são bem elaborados, mas têm um defeito: Franky é pequenininho, quase uma pulguinha, obrigando a gente a forçar os olhos para vê-lo.

BARBIE GAME GIRL

Caiam fora, marmanjos: o papo aqui é para mulheres. Está formado o Clube da Luluzinha. Vamos falar de um jogo feito sob medida para as meninas, estrelado com a boneca que encanta várias gerações: Barbie. A história se passa num shopping (e onde mais poderia ser?), em que a boneca aventura-se para encontrar um lindo vestido de festa. É claro que Barbie não tem que dar socos ou tiros em ninguém. Com pulinhos jeitosos, ela apenas precisa apanhar itens, saltar obstáculos e livrar-se de alguns inimigos menos pretensiosos. O nível de dificuldade ajusta-se perfeitamente ao gosto das meninas.

BARBIE GAME GIRL / Hi Tech Expressions			
Ação			1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

ITENS

ITENS
Tesouro Cada um tem 10 pedrinhas preciosas para atirar nos inimigos
Moedas Detone os inimigos com elas
Flor Vale 1000 pontos. Mas a contagem só aparecerá no final do estágio
B Dá uma vida extra
Estrela Pinta quando você elimina um inimigo. Cada 100 dão uma vida
Coração Dá extra-power

Estágios

Cada estágio é ambientado num lugar diferente do shopping. O segundo, por exemplo, rola dentro de um aquário e tem até passagem secreta no fundo. No terceiro, da lanchonete, milk-shakes voadores tentarão atacar Barbie. Na loja de discos, sexto estágio, será preciso usá-los como plataforma para chegar ao final. Por fim, para encontrar o adorado vestido, você terá que encarar o labirinto do sétimo estágio.

Aprenda a usar os elementos das fases como plataformas. Batendo duas vezes nos cubos à direita, na fase 1, você forma uma escada para apanhar o coração

Entre um estágio e outro você participa de um jogo da memória. Cada par formado vale 500 pontos

SPIDER-MAN / Flying Edge

Ação

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

STREETS OF RAGE

STREETS OF RAGE / Sega

Ação — 4 Mega

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Você que babou com *Streets of Rage* para Mega não perde por esperar: além de *Streets of Rage 2* (que deve ser lançado antes do Natal), já está no mercado a versão para Game Gear. Com cinco fases e pancadaria de primeira, *Streets of Rage* deve agitar a moçada fanática por Game Gear.

Você é um agente especial (Axel Stone ou Blaze Fielding) que tem a missão pra lá de pesada de erradicar o crime das ruas da metrópole. Os criminosos levaram o caos à cidade: tomaram prédios, fábricas e estão aterrorizando a população. Não os decepcione!

Qualidade de primeira

Os obstáculos que pintam na sua frente são variados e duros de roer. Você precisa usar toda a sua habilidade para derrotar a maligna gangue e se habilitar a enfrentar o temido chefão. Resumindo: é porrada para tudo quanto é lado!

Essa versão para Game Gear ficou ótima. Os gráficos são bem trabalhados e criativos, com grande definição e cores fortes. A música é muito boa para a média do sistema. A resposta aos movimentos também é surpreendente: rápida e precisa. Se você curte games de ação recheados de pancadaria, corra atrás de *Streets of Rage*.

Não fique maravilhado com o visual do game, senão será esmagado por tipos estranhos como esse da foto

A agente Blaze mostra a força feminina. Esse golpe de pernas é apenas um dos vários movimentos de que ela é capaz

SPIDER-MAN

Chegou a vez do Homem-Aranha. Depois da avalanche de games com os Simpsons, agora é o maior herói da Marvel que invade os mais variados consoles. Essa versão para Game Gear é uma cópia um pouco simplificada do *Spider-Man* para Master System que foi lançado há quase um ano. São cinco fases cheias de ação e desafios cabeludos.

A história é a de sempre: o rei do crime de Nova York assusta a população e promete detonar uma bomba nuclear em 24 horas. Será o fim! A não ser que Peter Park, o exímio Homem Aranha, entre em ação. Salve Manhattan!

Quadrinhos

Spider-Man é extremamente fiel ao cenário e à ação do original dos quadrinhos. Seus movimentos são característicos: ele escala prédios, joga teias e arrasa os malfeitores. E ainda pode correr, pular, dar chutes e socos durante sua longa caminhada. Trocando em miúdos: é uma salada geral. E o pior (ou melhor?) é que funciona numa boa.

A mais nova aventura da aranha mais famosa do planeta se destaca pelo nível de dificuldade. *Spider-Man* para Game Gear é muitíssimo mais difícil que o original para Master. Se você curte um belo desafio, embarque nessa. Mas cuidado! As bombas podem explodir a qualquer minuto. E seu tempo é limitado...

Você tem direito a apenas 24 teias por fase. Portanto, nada de gastar tiros à toa, hein?

Os maiores inimigos do Homem-Aranha estão reunidos para estragar a festa. Não deixe o famoso Sandman enganá-lo. Ele só quer saber de ajudar ao vilão-mor!

Nosso herói foi acusado de se envolver com criminosos. Não caia nessa lorota!

Use a teia para acabar com os vilões em dois tempos. Mas nem tente chegar muito perto deles. Eles são perigosos!

GAME GEAR

THE ADVENTURE OF WILLY BEAMISH

Willy Beamish é um garotinho de 9 anos, doido por videogames Nintari (sugestivo, não?). Suas melhores companhias são o sapinho Horny, que ele leva para todo lugar, e o fantasma do avô, sempre por perto para aconselhá-lo. Ainda existem os amigos Dana e Perry, parceiros de aventuras. O maior sonho de Willy é participar de um campeonato da Nintari, mas a inscrição é de 2.500 dólares. Para conseguir a grana ele acaba vivendo uma grande aventura.

Estilo próprio

Quem está acostumado só com os Adventures da LucasArts, pode sentir-se meio perdido neste da Dynamix. Os quebra-cabeças vão aparecendo e, se você não resolvê-los a tempo, pode chegar a um final inesperado. Algo como ir para a escola militar, ser operado por um estagiário ou outro rolo qualquer. O estilo de operação é point-and-click: ao pousar o cursor sobre um objeto do cenário, o game imediatamente destaca a função do objeto. Além disso, você também pode guardar itens para usar depois.

Gráficos

Em vez de fazer um game cinematográfico, como o *Indiana Jones*, a Dynamix optou pelo estilo desenho animado. Mas a versão que está sendo comercializada aqui no Brasil tem um pequeno defeito: o padrão gráfico é EGA, o que prejudica um pouco a visualização (e até mesmo o barato) do jogo. Falta ainda um pouco mais de sincronia entre gráfico e som. A cena muda primeiro e só depois de alguns segundos entra uma nova trilha sonora. Os efeitos sonoros sobre a trilha principal são poucos.

Colocando o cursor sobre Willy Beamish, o jogo mostra o inventário com itens acumulados, data e hora

As cenas de diálogo poderiam ser mais ricas. Elas não apresentam movimentos, apenas sobreposição de fotos

Deixa rolar

Um detalhe interessante deste jogo é que você não sabe o que acontecerá depois, nem qual é o seu próximo objetivo. Procure viver as ações e raciocinar como o personagem, sem se preocupar no que vai dar. Agora, cuidado: o game tem um termômetro de traquinagem. Quanto mais Willy apronta, mais sobe a temperatura e a chance de se dar mal.

THE ADVENTURE OF WILLY BEAMISH / Dynamix

Aventura — 1 jogador

Lançamento Brasoft

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Quando você chegar a esse ponto, trate rapidinho de fazer uma boa ação. Só isso baixa a temperatura

E aí, você já está se d... descabelando muito co... este jogo? Nem tudo e... perdido... Aí vão umas di... preciosas para resolver... Path Team, a opção co... Indiana e Sophia cooper... na solução do mistério. ... mais delongas, vamos ... que interessa.

Primeira pista do livro

Pegar este objeto é fundamental p... resolver os enigmas do jogo. De N... Iorque, você será obrigado a ir p... Iceland em busca de pistas. Lá, ex... um arqueólogo que lhe dará o nome... duas pessoas: Costa, que está em A... res; e do prof. Sternhart, no Méxi... Procure primeiro o Costa. Ele lhe d... que só conta onde está o livro se re... ber alguma antigüidade de Atlan... Para esta troca, você precisará do ... jeto que o arqueólogo estava procura... do numa escavação em Iceland. M... ao chegar lá, você encontrará o arq... ólogo congelado.

Professor

Em seguida, vá falar com o profes... Sternhart. Na selva, será preciso a... vessar o precipício usando a árv... Para tirar a cobra da árvore, espan... capivara com o chicote, usando-a co... isca para a cobra. Adiante, você en... trará uma barraquinha de souve... um papagaio e uma pirâmide. Ao ... xer na lâmpada, o professor aparec... certa altura do campeonato, ele ... fará uma pergunta, que você respon... rá com a última opção. Você vai e... e o professor vai embora. Em segui... faça a mesma pergunta ao papag... que lhe dirá a resposta certa. Cham... professor de novo, dê a resposta e... deixará você entrar na pirâmide.

Orichalcum

Entrando na pirâmide, você ... uma espiral de pedra toda suja, ... serve para abrir uma tumba. De... Sophia papeando com o profess... apanhe o querosene da lâmpada, ...

...o para limpar a espiral e soltá-la da parede. Use-a na cabeça do animal que está na parede e a tumba abrirá. ...haram! Aparece a primeira pedra, a World Stone. Só que o professor passa mão nela e você tem de se contentar com o orichalcum da tumba.

Pegando o livro

Vá para Iceland e use o orichalcum na eel sculpture(escultura da enguia), derretendo o gelo em volta dela . Pegue-e leve para o sr. Costa. Ele dirá que o livro faz parte de uma determinada coleção, que por coincidência pode ser encontrada na universidade. O nome da coleção é aleatório.

Próxima etapa

Depois de pegar o livro, você terá de optar pela continuação do jogo. Escolha o Path Team. A próxima parada será Monte Carlo, onde você tem de encontrar o monsigneur Alain Trotter, que está com a Sun Stone. Pergunte ao povo da cidade como é o francês e você saberá encontrá-lo na multidão. Para pegar a pedra, o melhor é usar Sophia. Você tem de levar Alain até o hotel e, quando ele não quiser ir, volte para falar com sua parceira. Mas preste bem atenção no papo deste cara antes de levá-lo consigo.

No hotel

O francês fará quatro perguntas para Sophia. As três primeiras respostas são frases que ele disse à Indiana naquele papo lá embaixo (em frente ao hotel). A última resposta não tem lógica: tente no chute. Depois disso, a pedra será sua.

Al-Jabbar

Neste país você terá de encontrar Omar Al-Jabbar, que está num beco (Back Alley). Mas ele só revelará sua identidade depois que você mostrar a Sunstone. Ele lhe dará um mapa e camelos para chegar ao Dig Site, onde está a colônia pequena. Mas os camelos morrem e você volta para falar com Al-Jabbar, que lhe dá uma máscara como compensação.

Viagem de balão

O único jeito de viajar até Dig Site é pegando o balão. Para isso você precisa do ticket e de uma faca para cortar a corda. O ticket está com o mendigo, que pede comida em troca. Vá até a barraquinha de comida e tente trocar a máscara com o dono. Se ele não aceitar, troque a máscara com Al-Jabbar por outro objeto e volte à barraca. Faça isso até conseguir a comida para o mendigo. Para pegar a faca, empurre Sophia para ser cobaia do atirador de facas. E boa viagem.

Gerador

Dentro do buraco também há um gerador de força, mas ele está sem combustível. Usando o jarro de barro e a mangueira no caminhão lá fora, você obterá o combustível para acionar o gerador. Ao ligar a luz, verá um mural (crumbling wall) a sua direita. Usando o pedaço do barco, cave a parede até aparecer a pintura da ilha de Creta com um buraco no meio. Coloque a perna de pau neste buraco e a Sun Stone na perna de pau. Consulte o livro para saber a combinação. Isso abrirá uma porta secreta, de onde sairá sua amiga Sophia toda peruante. Bom, pessoal, o que acontece depois é assunto para a próxima edição. Aguardem.

PC

Dig Site

Na viagem de balão, você terá de descer em várias tribos nômades e pedir informações até encontrar o lugar marcado pelo mapa. Chegando ao Dig Site, seu balão será atingido. Use a escada para descer até o local da escavação, que está todo escuro. Mas aos poucos, os olhos acostumam-se à escuridão e você pode localizar quatro objetos: um pedaço de barco, um jarro de barro, uma perna de pau e uma espécie de mangueira.

CAPTAIN COMMANDO

Este não é só um game de pancada, é de açougueiro mesmo. Deus me perdoe tantas maldades com os pobres personagens: congelar, tostar, fazer picadinho e outras coisinhas leves. Captain Commando é um game de movimentos variados e originais, com personagens e gráficos bem trabalhados. Para até quatro jogadores, é daqueles games em que a tela vira uma bagunça tão grande que não dá para saber quem está batendo e quem está apanhando. Nesta matéria, falamos de algumas habilidades do Captain Commando e do ninja Ginzu, os dois melhores lutadores. Saiba também como liquidar os quatro primeiros chefes. Na próxima edição tem mais.

COMANDOS GERAIS

BOTÃO DE PULO
BOTÃO DE ATAQUE
CORRIDA - Dois toques rápidos para a frente
MAGIA - Pulo + ataque

CAPTAIN COMMANDO

Seu lança-chamas acoplado ao braço transforma os inimigos em churrasquinho. Já o poder especial – um raio que se espalha pelo chão – dispersa os tumultos. No mais, é rápido e forte.

GOLPES MAIS EFICIENTES

Fogo: Dê uma corrida, em seguida pule e finalize com um soco
Cotovelada: Aperte o botão de pulo e em seguida ↓ + soco
Pernada: Dois toques para a frente e em seguida ataque
Voadora: Pulo + ataque

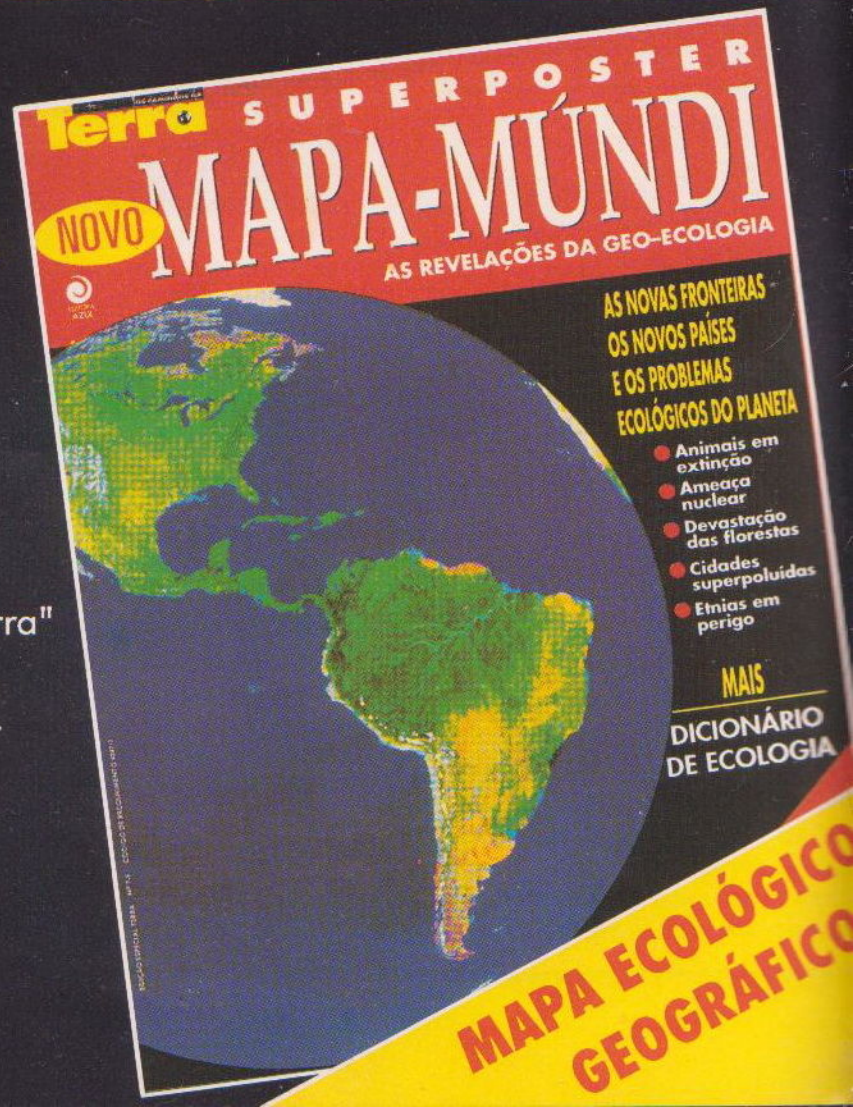
GINZU

É o personagem mais rápido e saltador. Bom na luta corpo-a-corpo, agarra os inimigos com maior facilidade. Sua magia é a melhor para telas lotadas de inimigos.

GOLPES MAIS EFICIENTES

Voadora: Dois toquinhos para a frente, pulo + ataque
Espetada: Dois toquinhos para a frente e em seguida ataque
Cotovelada: Pulo e em seguida ataque

Shtrom

As facas de Ginzu podem rebater os tiros de arpão deste chefe punk. Ao mesmo tempo, é aconselhável que Captain Commando mande fogo. Quando Shtrom parar, chegue junto.

CHEFES

Uma característica dos chefes deste jogo é que eles jamais aparecem sozinhos. Sempre têm um montão de capangas para ajudar. Jogando em dupla, é importante que um dos jogadores fique na retaguarda cuidando dos capangas, enquanto o outro se dedica apenas aos chefes.

Dolg

Chefe da primeira fase. Se conseguir, enfrente-o montado no robô que aparece um pouco antes. Quando você apanhar, é o robô quem perde a energia. Mas cuidado com a marreta dele: é super poderosa!

Yamato

Vem acompanhado de samurais que cortam os inimigos ao meio. Mas Ginzu pode cortar a espada do samurai com um golpe normal. Não fique atrás de Yamato, pois ele pode atingi-lo com o bastão

Monster

Nessa fase, Ginzu deve capturar o robô azul. Aí, ao topar com esse monstro, brinque de choque térmico: uma congelada com os raios do robô, uma fritada com a chama de Captain Commando

VENDO

Phanton System com oito cartuchos. Luciano Delmo de Alencar Filho, tel.:(011) 581-6626.

Phanton System completo, com 21 cartuchos, tapete e pistola, tudo em perfeito estado de conservação. Vera Helena ou Fernando, a partir das 19h. Tel.: (011) 263-1638.

Game Boy com oito cartuchos e bolsa de proteção. Vera Helena ou Fernando, a partir das 19h. Tel.: (011) 263-1638.

Phanton System com dois controles, dois cartuchos, pistola e adaptador J-72. Ronaldo Ladeira Alho, tel.:(011) 947-0669.

Nintendo americano transcodificado com adaptador. Ricardo de Campos, tel.:(011) 285-3887.

Master System II com seis cartuchos e pistola. Ricardo R. Bardy, tel.:(011) 919-6609.

Mega Drive japonês transcodificado com quatro cartuchos. Lincoln L. de Almeida, tel.:(069) 221-3877.

Master System com 11 cartuchos e pistola. Hebert Ribeiro Abreu, tel.:(016) 725-1462.

Phanton System com dois cartuchos. Rodrigo César Formigoni da Silva, tel.:(0152) 41-1538.

Nintendo americano com seis cartuchos, um controle remoto turbo, uma pistola e um adaptador. Eduardo Moreno Martins, tel.:(011) 287-0412.

Master System I com três cartuchos, pistola Rapid Fire, mais um Top Game com dois cartuchos e um controle Powertron. Gustavo A. Takehashi, tel.:(011) 704-1141.

Cartuchos do sistema Nintendo. Bruno César K.Targa Domingues, tel.:(011) 524-6838.

Fitas para Mega Drive: *Castle of Illusion, Quack Shot, Sonic e Altered Beast. Tiago* Nepomuceno Malta dos Santos, tel.:(086) 274-6107.

Vendo desesperadamente um Master System. Carlos Márcio Ribeiro Fonseca. tel.:(035) 261-1890.

Game Gear com quatro cartuchos , case e adaptador AC original. Marcel Mendes Filho, tel.:(011) 292-5497.

Mega Drive transcodificado com dois cartuchos. Guilherme Galvão Kominami, tel.:(011) 864-9219.

Master System com dois joysticks, pistola e jogos. Jefferson Bastreghi, tel.:(0175) 46-1289.

Master System II com pistola Light Phaser. Leandro Santos de Medeiros, tel.:(0486) 44-1503.

Phanton System com cinco cartuchos e pistola e um videogame CCE com oito jogos. Thiago L. Duarte, tel.(011) 869-7124.

Master System com dois controles e dez cartuchos. Artur Mesquita Neto, tel.:(031) 223-90017.

Mega Drive em bom estado. Rogério Antônio B. Antolo, tel.:(0132) 36-7992.

Edição número 17-A da revista Semana em Ação, mais as edições 02 e 10 da AÇÃO GAMES. Wendel Anacleto Castanho tel.:(011) 957-9790.

O cartucho Indiana Jones e a Última Cruzada do Master System com manual e nota fiscal. Marcelo Porto Neves, tel.:(081) 228-6997

Mega Drive com cinco cartuchos. Hélio Carauta de Araújo Rocha, tel.(021) 235-7521.

TROCO

Top Game VG 9000 , um computador TK-90 X e uma bicicleta Caloi Cross por um Mega Drive. Eduardo Rodrigues Oliveira tel.:(031) 446-1796.

Top Game VG 9000 com dez cartuchos e pistola por um Master System. Marcelo Durante tel.:(011) 825-3565.

O cartucho Double Dragon III do sistema Nintendo pelo cartucho Strider do mesmo sistema. Rivaldo Pereira Lima Filho, tel.:(081) 621-1612.

Os cartuchos Double *Dragon* ou *Kenseiden* do Master System por *Sonic* ,do mesmo sistema. Oscar Hironito Mitsuse, tel.:(011) 406-7605.

Top Game VG 8000 com três cartuchos e um adaptador, por um Master System. Denilson Amorim Gomes, tel.:(031) 467-7274.

Phanton System com cinco cartuchos por um Mega Drive. Ricardo Pereira Marques tel.:(055) 242-2566.

Top Game VG 9000 com dois controles e nove cartuchos por um Mega Drive. Tárcio de Lima Galindo, tel.:(0182) 51-1482.

Nintendo japonês com adaptador A-60, quatro cartuchos, um Pense Bem com três livros e um conjunto de ferromodelismo completo por um Super Nintendo. Jackson Sen Kiat Ong, tel.:(011) 299-1144.

Videogame VG 9000 com cinco cartuchos e um micro computador TK 2000 por um Mega Drive com um cartucho. Leandro Schmit, tel.:(0499) 44-0785.

Pistola Light Phaser do Master System por um cartucho do mesmo sistema. Gabriel Barros Canellas, tel.:(091) 229-7926.

▶ Master System I com três jogos na memória, dez cartuchos e pistola por um Mega Drive com três cartuchos. Daniel Sousa Isaías Pereira, tel.:(061) 234-3865.

▶ Bicicleta Caloi Cruise cinco marchas, preta ano 91, por qualquer um desses videogames: Master System, Dynavision III ou Turbo Game. João Renato Ferreira Espin,tel.:(0172) 68-1215.

▶ Mega Drive transcodificado com dois cartuchos, dois joysticks sendo um com turbo e câmera lenta e um adaptador para ligar em carro por um Super NES. Vinicius Rocha Lima, tel.:(032) 573-1474.

▶ Turbo Game por um Master System ou um MSX. Marcus Fábio Agostinho, tel.(011) 268-1395.

▶ Phanton System com pistola, adaptador e vários cartuchos por um Mega Drive. Rodrigo de Andrade Barroso, tel.: (0242) 42-8700.

▶ Dynavision II com adaptador 4-60 e cinco cartuchos por um Mega Drive. Michel Wagner de Souza Matos, tel.:(091) 233-1457.

▶ O cartucho *Ghostbusters* do sistema Nintendo por outro do meu interesse. Antônio Cláudio Souza Neto, tel.:(011) 425-7461.

▶ Bicicleta tipo Montain Bike por um Game Boy . Leandro Guedes Romano, Rua Maria Gasperine, São Bernardo - SP, CEP 09820.

▶ Master System com cinco cartuchos e dois minigames série Master por um Mega Drive. Marcos Takashi Fukaya, tel.:(011) 843-3550.

▶ O cartucho *Altered Beast* do Master System por qualquer cartucho de Mega Drive do meu interesse. Roberto Marinho S. Leão Júnior, tel.:(021) 284-1514.

▶ Phanton System com seis cartuchos, pistola e um relógio Orient EL à prova d'agua por um Mega Drive. Guilherme R. Kuerten, tel.:(0486) 58-2514.

▶ Master System com três cartuchos e Rapid Fire por um Phanton System com adaptador e três cartuchos. André Felipe Alencar, tel.:(011) 65-7765.

▶ Coleção completa da revista Super Game, pelas edições 7, 8, 9, 11, 12 e 13 da revista AÇÃO GAMES. Alexandre Gomes de Pinho, tel.:(011) 201-0011.

▶ Master System com pistola Rapid Fire, três jogos na memória e um cartucho por um Game Gear com um cartucho. Marcos Aurélio de Souza, tel.:(011) 467-2456.

▶ Dynavision II com dois controles e três cartuchos, mais um Atari 2600 com dois controles e 20 jogos por um Master System. Ademir de Souza, tel.:(011) 494-6647

▶ Fitas de Mega Drive por outras do meu interesse. Ramiro Prado Júnior, tel.:(011) 746-1473.

▶ Game Gear com cartucho Wonder Boy e adaptador de tomada, por um Mega Drive. Rafael Funcia, tel.:(021) 556-1870.

▶ Cartuchos de Mega Drive por outros de meu interesse. Ismael da Silva Costa, tel.:(021) 751-6748.

COMPRO

▶ A edição número 08 da revista AÇÃO GAMES em perfeito estado de conservação, pago bem. Bruno Sonzzini Navarro, tel.: (011) 265-1121.

▶ As edições de AÇÃO GAMES números 1, 2, 3, 6, 7 e 10. Karina Vieira, tel.:(011) 267-2073.

▶ Os cartuchos para Master: *Castle of Illusion, The Lucky Dime Caper, Duck Talles e Mônica no Castelo do Dragão.* Artur Cimirro Pereira, tel.:(055) 312-6612.

▶ Atari com um joystick e uma fita com quatro jogos. Adriano Pereira Cavalieri, tel.:(011) 264-4870.

▶ Game Gear em perfeito estado de conservação. Luciana Capetti dos Santos, tel.:(051) 334-6226.

▶ Caixa de Mega Drive brasileiro. Roberto Silva Nogueira, tel.:(021) 245-7085.

DESAFIO

▶ Desafio qualquer se vivo ou até um E.T. a me vencer no jogo *Punch-Out*. Lincoln Werner Moreira, tel.:(081) 341-2132.

▶ Desafio qualquer fera nos jogos *Shapes and Columns e Alex Kidd in Miracle World* . Adilson S.Gomes Filho, tels.:(034) 251-1925 ou 251-1587.

▶ Desafio qualquer ser humano a me vencer no jogo *Street Figther 2* (Champion Edition). Max Well S. de Sousa, tel.:(0123) 31-4195.

▶ Desafio qualquer pessoa a virar a fita *Gun Smoke* do Turbo Game VG 9000. Tayso ou Júlio César, tel.:(0532)42-1548.

▶ Desafio qualquer pessoa a me vencer no jogo *The Revenge of Shinobi*. Douglas B.J.Munchim, tel.:(0149) 22-5958.

CLUBES

MEGA CLUBE — Rua Gaivota, 150 2º and., Moema, CEP 04522, São Paulo - SP. Nosso clube trabalha com os sistemas Master, Mega, Game Gear, Nintendo e Super NES, e fornece mensalmente um minijornal com variedades e superdicas. Para associar-se é só escrever ou ligar, tel.: (011) 575-8528.

CLUBE DOS FERAS — Rua Afonso César Ciqueira, 212, apto.75, Vila Adyna, CEP 12245, São José dos Campos - SP. Para associar-se basta mandar seus dados pessoais e você receberá um jornalzinho mensal, além de participar de campeonatos, gincanas e muitas novidades. Para maiores informações é só nos escrever.

THE AILOTS VIDEOGAME CLUB — Rua Dr. Veiga Filho, 259, apto.101, CEP 01229, São Paulo - SP. Nosso clube é especializado em todos os sistemas Sega, Nintendo e compatíveis, enviamos um jornalzinho mensal, cada sócio tem direito a uma carteirinha e de utilizar nossa Hot Line e nossa minilocadora. Para associar-se basta nos escrever ou telefonar (011) 825-2570 -Décio ou 255-7899 - Luís Felipe.

PARA ANUNCIAR

Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Os anúncios são GRÁTIS

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Diagramadores: Celso Gama, João Ailton O. Andrade
Assistente de Redação: Érica Luisa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Claudio Santos, Ely Ana Manso Bastos, Iusse José Filho. **Revisão** - Suzete Stimpel. **Fotografia** - Angel Mora, Ivan Carneiro. **Assistente de Edição Fotográfica** - Tadeu Cerqueira Pereira. **Ilustrações** - Sérgio Carreiras. **Consultores** - Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Mário Câmara Filho, Ricardo Samezima de Souza. **Texto** - Beto Guimarães, Ivan David Silva. **Correspondente Internacional** - Moashiro Sama.

PUBLICIDADE

Diretor: Rogério Rahier
Gerentes: Alaor Machado, Miguel Castello
Supervisores: João Jorge Rangel, Oscar de Oliveira (SP); Lidia Camarate, Thais Franco (RJ)
Contatos: Antonio Perissinoto, Roberto Verselli, Tânia Mattana (agências); Ana Maria Lobo, Claudia Freitas, Marcelo Cataldi, Maria Tereza Barreira, Marília Hindi, Nadia Lappas, Patrícia Juliaz (diretos).
Marketing Publicitário: Marta de Moraes
Coordenadores: Igor Assan, José Soares.

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

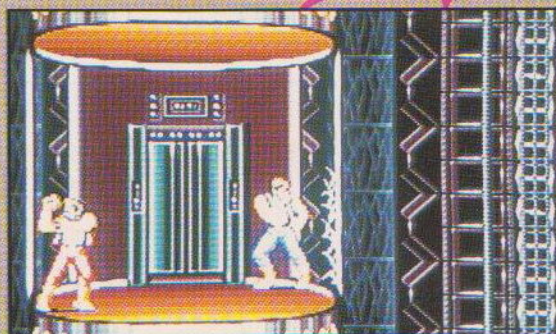
Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **São Paulo Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 211-7866. Caixa Postal 66254, CEP 05389, telex: (011) 83178, fax: (011) 813-9115. **Telegramas:** Editabril/Abril Press. **Rio de Janeiro**: R. Marechal Câmera, 160 - 15º andar-s/1533/34-CEP 20020, tel: (021) 532-0313 (PABX), telex: (021) 36890, fax: (021) 532-1468. Telegramas: Editabril/Abril Press. Circulação desta revista: **1.ª quinzena de novembro/92. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **Serviço ao assinante:** tel. (011) 823-9222

ANER

Fotolito: Fotoline Ltda., Repro S.A., Estúdio Gráfico
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

VEJA SÓ O QUE VAI PINTAR NA PRÓXIMA EDIÇÃO

DAQUI A DUAS SEMANAS NAS BANCAS

SUPER DOUBLE DRAGON

Tudo sobre o clássico das artes marciais, agora no seu Super NES

THE AQUATIC GAMES

Conheça a terceira aventura do hilário James Pond para Mega

VEM AÍ STREET FIGHTER 3

A Capcom planeja lançar uma nova versão de Street Fighter para arcades, com personagens e países diferentes. E a Nintendo já está de olho. Quer saber mais? Então leia a coluna de Moashiro Sama, nosso espião internacional.

E MAIS:

McKids - A turma do McDonalds no Mega Drive
Faceball 2000 - Paintball eletrônico no Super NES
Captain Commando - Mais chefes deste arcade
Star Trek 25 anos - Para PC, animal
Phantasy Star - Última parte

Krusty's Fun House/Nintendo - Desculpamo-nos com nossos leitores pela falta do jogo nesta edição. Por problemas técnicos, tivemos de adiar sua publicação. Na próxima edição você finalmente irá conhecer esse game.

QUEM SABE DAS COISAS LÊ AÇÃO GAMES

GAMES EM PROMOÇÃO GAMES EM PROMOÇÃO GAMES EM PR

Antecipe Suas Compras de Natal,

e ganhe 20% de desconto nas compras acima de 3 cartuchos!

Esta promoção não é valida para super ness e super famicon

MEGA DRIVE	US$
AIR DIVER	22,00
ATOMIC ROBOT KID	19,00
ATOMIC RUNNER	40,00
AFTER BURNER	29,00
ALIEN STORM	18,50
BATMAN	15,00
BEAST WARRIORS	19,80
BATTLE MANIA	18,50
BULLS X LAKERS	31,00
CALIFORNIA GAMES	25,50
CASTLE OF ILUSION	18,50
CADASH	30,00
CHUCK ROCK	40,00
DE VOLTA PARA O FUTURO III	25,50
DAHNA	23,50
DESERT STRIKE	30,00
DEVIL CRASH	16,50
DICK TRACY	19,50
DINAMITE DUKE	16,90
DINOLANDIA	19,00
DECAP ATTACK	18,00
EL VIENTO	21,20
ERNEST EVANS	30,00
FANTASIA	14,50
F 1 HERO MD	30,00
FIGHTING MASTER	19,50
F. 22	29,90
GOLDEN AXE II	19,50
HEAVY NOVA	26,00
JAMES POND II	27,00
JUJU	20,80
JAMES POND II	27,00
JOE MONTANA II	32,00
JORDAN X BIRD	32,00
KABUKI	15,80
KID CHAMALEON	30,00
KRUSTIS FUN HOUSE	30,00
LAKERS X CELTICS	19,50
MOONWALKER	14,00
MIDNIGHT RESISTENCE	16,20
MAGIC BOY	30,00
NHL HOCKEY	24,70
PIT FIGHTER	18,20
QUACKSHOT	18,50
ROAD RASH	23,40
ROLLER THUNDER II	20,80
RUNARK	15,80
RAIDEM TRAD	25,00
SIMPSONS X SPACE MUTANTS	30,00
SHADOW DANCER	15,80
SONIC	18,20
SPLATTERHOUSE	39,00
STREET OF RAGE	19,50
STREET SMART	19,50
S. MONACO GP I	18,20
SUPER SHINOBI	16,90
SHADOW OF THE BEAST	23,00
SUPER 3 EM I FOT. BASQ. VOL.	29,00
STRIDER	24,00
TOE JAM E EARL	30,00
TURBO OU RUM	26,00
TURRICOM	19,50
TEST DRIVE THE DUEL	41,00
TWO CRUDE BUSTER	23,40
TAZMANIA	30,00
THE TERMINATOR	41,00
TENNIS 92	30,00
VERITEX	14,00
WORD CUP 92	22,00
AIRTON SENA	CONSULTE

NINTENDO	US$
ADVENTURES IN MAGIC KINGDOW	23,00
ASTYANAX	20,00
ADVENTURE ISLAND	19,00
BARBIE	26,00
BATLETOADS	20,00
BATMAN II	24,00
BUCK OHARE	23,40
CAPITÃO AMÉRICA	24,00
CAVEMAN GAMES	20,00
CALIFORNIA GAMES	22,00
DOUBLE DRAGON III	16,90
DUCK TALES	16,80
DE VOLTA PARA O FUTURO II/III	17,00
FLINTSTONES	24,00
F1 HERO II	26,00
FRANKSTEIN	22,00
G I JOE	18,20
INDIANA JONES	18,00
MARIO III	19,70
MARIO II	19,50
MEGA MAN III	19,50
MEGA MAN IV	26,00
NINJA GAIDEN III	19,50
NINJA CATS	19,00
N.Y. IANKES	19,80
PETER PAN HOOK	23,40
POWER BLADE	20,20
PEQUENA SEREIA	21,00
ROBIN HOOD	22,10
SIMPSONS	18,20
SIMPSONS II	26,00
GUN DEC	21,00
STARS WARS	26,00
TARTARUGAS II	18,20
TARTARUGAS III	26,00
TINNI TOON	26,00
TOM & JERRY	23,00
THE PUNISHER	22,40
TOP GUN II	17,00
TOTALLY RAD	18,50
VOLVERINE	24,00

SUPER NESS	US$
ADVENTURE ISLAND	72,00
BILL LAMBERS (COMB. BASKETBALL)	71,50
EART DEFENSE FORCE	68,90
FINAL FIGHT	70,00
GRADIUS III	68,90
PIT FIGHTER	60,00
RPM RACING	68,00
SUPER SOCCER	71,50
S; GHOULSH GHOSTS	65,00
U; N. SQUADRON	68,90
XARDION	74,10
STREET FIGTHER II	100,00
RAIDEN	74,00
THUNDER SPIRIT	71,00
ROCKEETER	66,00
EXTRA ININGS	69,00
SPACE FOOTBAL	67,00
BATLETANK	72,00

SUPER FAMICON	US$
PRINCE OF PERSIA	79,20
SUPER BOWLING	84,00
HOOK CAPITÃO GANCHO	85,00
PARODIOS	84,90
SANDRA'S ADVENTURES	74,40
SYVALION	70,80
METAL JACK	84,90
RANMA 1/2	81,00
GOLD FIGHTER	99,00
KING OF MONSTER	93,80
BATLE BLAZE	84,90
F I AGURI SUZUKI	84,90
TARTARUGAS IV	89,00

PREÇOS IMBATÍVEIS

ENTREGAMOS P/ TODO O BRASIL EM 48 HORAS

TUTTI GAMES

SOLICITE NOSSA TABELA

FONE\FAX: (011) 223-7840 - 220-7121
220-1407

AL. BARÃO DE LIMEIRA, 1.162 - 5º AND. - CONJ. 52 - CAMPOS ELÍSEOS - CEP 01202 - SÃO PAULO - SP